
100% ¡GUÍAS XBOX!
A-Z CÓDIGOS Y TRUCOS
NÚMERO 1
CÓDIGOS • TRUCOS • SECRETOS
Trucos y Claves
PARA CONSOLA
SOLUCIÓN COMPLETA CON MAPAS
HALO 2
¡MAPAS Y SECRETOS!
GUIA COMPLETA
PASO A PASO
MAPAS DETALLADOS
SECRETOS Y TÁCTICAS
TÁCTICAS
SECRETOS
ARMAS
150 CÓDIGOS DE TRUCOS
¡ADEMÁS!
XBOX LIVE
ESPECIAL HALO 2
¡GUÍA COMPLETA DE LOS MAPAS PARA LOS NIVELES MULTIJUGADOR!
TÁCTICAS COMBATE EXPERTO
LOCALIZACIONES DE TODAS LAS ARMAS
NIVELES DE EXPERIENCIA
¡MÁS GUÍAS DENTRO...
ESDLA: LA TERCERA EDAD
PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO
MORTAL KOMBAT: DECEPTION
CALL OF DUTY: FINEST HOUR
STAR WARS LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II: LOS SEÑORES SITH
Trucos y Claves para Consola nº1 • España • 4,95€
8 414090 242257 00001
Xbox is a trademark of Microsoft Corporation in the United States and other countries.
MC EDICIONES



Directora: Rosa Delamo
xbox.bcn@mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62

Colaboradores y traductores:
Carmelo Sánchez, Pep Artés, Ana Pérez,
Miquel López y Carles Sierra

Corrección: Merche Tabuyo

Maquetación: Domingo Melero

Fotógrafo: Sebastián Romero

Directora Comercial: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Publicidad: Beatriz Bonsoms
bonsoms@mcediciones.es
C/Orense, 11
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 87
Fax: 91 417 04 84

EDITA



MC Ediciones S.A.
www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63
08022 Barcelona

Editora: Susana Cadena

Gerente: Jordi Fuertes

Suscripciones: Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Imprime: Printerman
Tel: 91 628 03 60

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 4,95 €
Depósito legal: M-13048-2005
04/05
Printed in Spain

Distribuye COEDÍS, S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei – Barcelona

Delegación en Madrid:
C/Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz – Madrid



LOS MEJORES TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE XBOX

150 CÓDIGOS DE TRUCOS

Trucos y Claves
PARA CONSOLA

SUMARIO

LA ÚNICA REVISTA DE TRUCOS Y GUÍAS PARA XBOX

GUÍA CON MAPAS

HALO 2

SOLUCIÓN COMPLETA
PARA LA CAMPAÑA DE UN JUGADOR

006

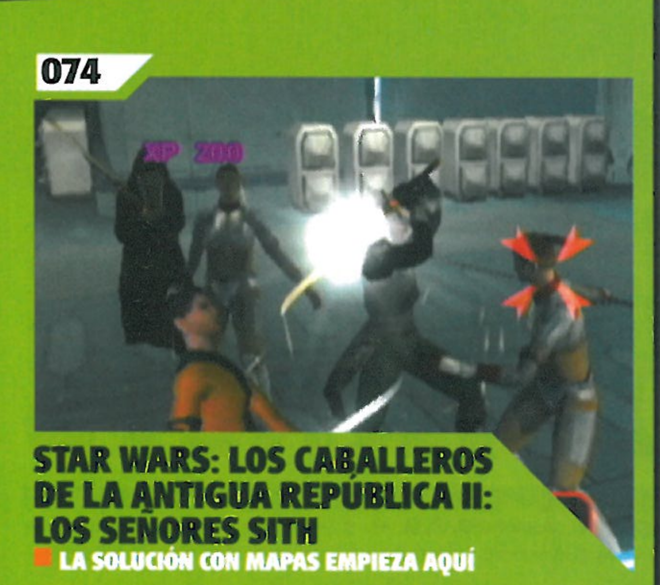


110 POP: EL ALMA DEL GUERRERO

UNA COMPLETA GUÍA PASO A PASO DE 27 PÁGINAS, QUE INCLUYE LOS DIFERENTES FINALES SECRETOS

ADEMÁS

074



STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II: LOS SEÑORES SITH
LA SOLUCIÓN CON MAPAS EMPIEZA AQUÍ

066



MORTAL KOMBAT: DECEPTION
TODAS LAS FATALITIES DE LOS PERSONAJES

094



CALL OF DUTY: FINEST HOUR
GUÍA COMPLETA PASO A PASO

052

XBOX LIVE

ESPECIAL HALO 2

Te ofrecemos una guía completa con todos los niveles multijugador del juego.



TÁCTICAS PARA CADA MODO DE JUEGO



MAPAS CON TODAS LAS ARMAS



ESTRATEGIAS PARA AYUDARTE A GANAR

TRUCOS PARA...



LOS ÚLTIMOS TRUCOS, SECRETOS, CÓDIGOS Y CONTRASEÑAS



X

NO TE PIERDAS ESTOS CONSEJOS DE ÚLTIMA HORA PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE TUS JUEGOS FAVORITOS

MECHASSAULT 2: LONE WOLF


Ahora puedes tener la apariencia de un jefe al que hayas derrotado.

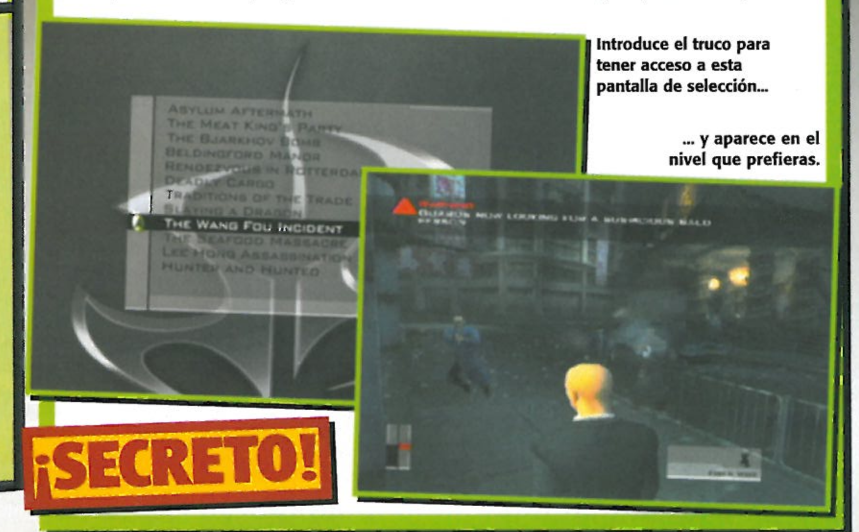
PERSONAJE NEMESIS

Lucha en la campaña para un jugador en cualquier modo de dificultad para desbloquear el modelo de personaje Nemesis. Para poder seleccionarlo tienes que ir a la opción "Player Option" en el Menú Principal, luego a "Edit Profile" y seleccionar el modelo que estará disponible.

HITMAN: CONTRACTS

SELECCIONAR NIVEL

En el menú principal, presiona ●, ●, B, ←, ↑, →, ●, R y serás redireccionado a una pantalla en la que puedes seleccionar el nivel en el que quieres empezar.



Introduce el truco para tener acceso a esta pantalla de selección...

... y aparece en el nivel que prefieras.

¡SECRETO!

VIETCONG: PURPLE HAZE

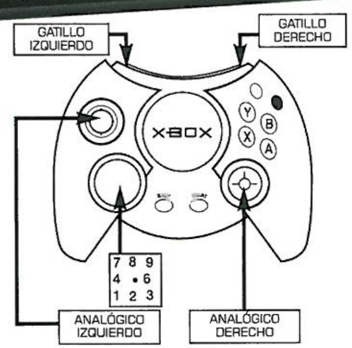


DESBLOQUEAR TODAS LAS MISIONES

Cuando aparezca "Options" en la pantalla del menú principal, presiona L + R + ● + ○ para desbloquear todas las misiones.

Si quieres puedes saltarte el nivel que no te gusta.

COMO INTRODUCIR LOS CÓDIGOS



L= GATILLO IZQUIERDO R = GATILLO DERECHO

- CAI = Clic con la palanca Analógica Izquierda.
- CAD = Clic con la palanca Analógica Derecha.
- x2 / x3 = Presiona el botón dos / tres veces.

GODZILLA: SAVE THE EARTH

MENÚ DE TRUCOS

Ves al menú principal, aprieta y mantén presionado ●, luego B, y luego R. Ahora suelta B, luego R, luego ● para desbloquear el Menú de Trucos. Introduce los siguientes códigos para activar cada uno de los trucos:

Todas la ciudades:	659996
Todos los Monstruos:	525955
Edificios Indestructibles:	812304
Energía infinita:	122574
Regeneración:	536117
Daño x4 – Jugador 1:	259565
Daño x4 – Jugador 2:	927281
Daño x4 – Jugador 3:	500494
Daño x4 – Jugador 4:	988551
Energía infinita – Jugador 1:	819342
Energía infinita – Jugador 2:	324511
Energía infinita – Jugador 3:	651417
Energía infinita – Jugador 4:	456719
Salud infinita – Jugador 1:	338592
Salud infinita – Jugador 2:	118699
Salud infinita – Jugador 3:	953598
Salud infinita – Jugador 4:	485542
Invisibilidad – Jugador 1:	531470
Invisibilidad – Jugador 2:	259333
Invisibilidad – Jugador 3:	507215
Invisibilidad – Jugador 4:	198690

Lucha como invisible y vence al monstruo.



Desbloquea el Menú de Trucos.

CONVIÉRTETE EN EL MEJOR JUGADOR CON ESTAS GUÍAS



DISNEY PRESENTA UNA PELÍCULA DE PIXAR

LOS INCREÍBLES

XBOX
PS2
GC
PC/MAC



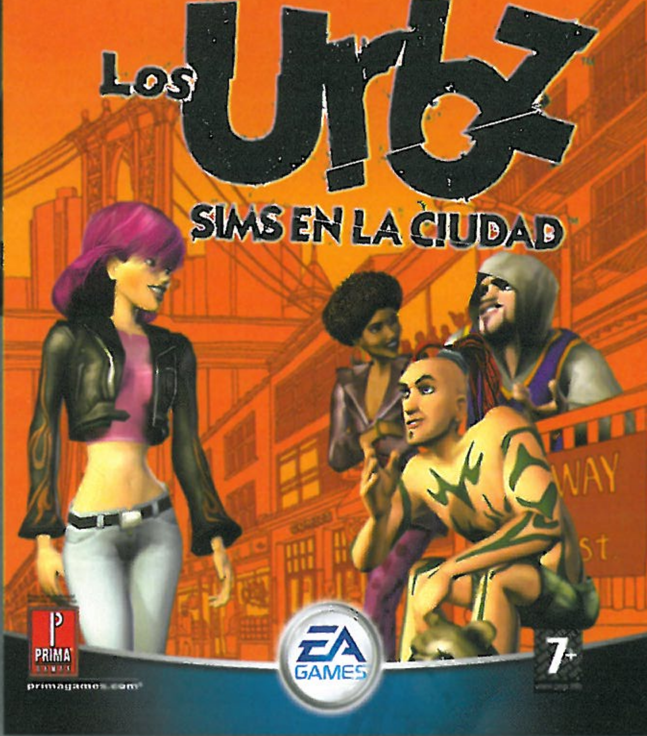
THQ

TODOS LOS OBJETOS EXTRA
ESTRATEGIAS PARA LOS COMBATES
TÁCTICAS CONTRA JEFES FINALES

PRIMA

TRUCOS Y TÁCTICAS OFICIALES DE PRIMA

primagames.com







CONTENIDOS

HALO 2

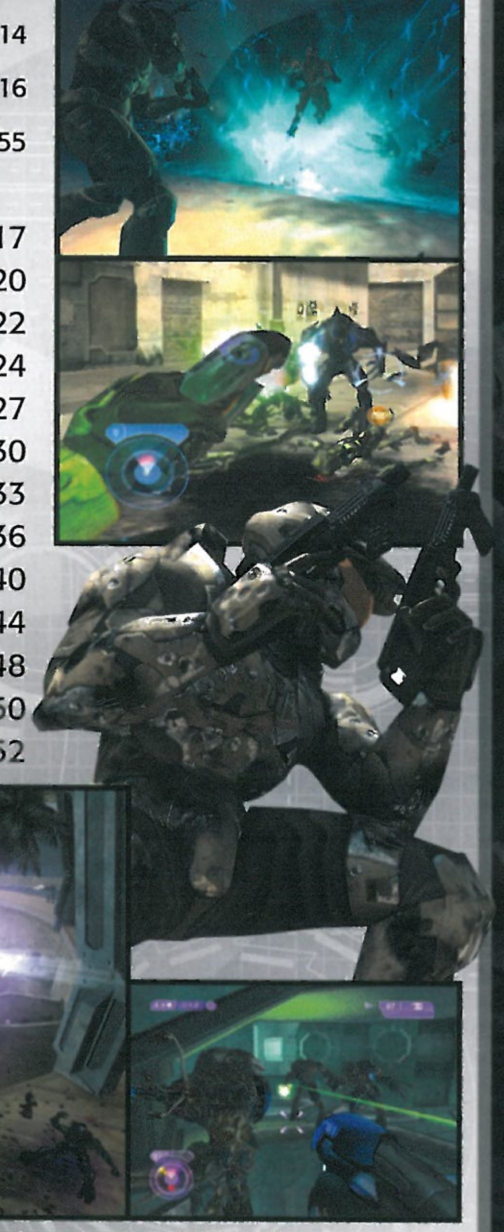
El juego que todos estábamos esperando por fin ha llegado, de la misma forma que lo hace nuestra guía de juego completa. ¡Úsala para salvar al mundo de la amenaza Covenant!



GUÍA NO OFICIAL
Trucos y Claves para consola y MC Ediciones S.A. quieren dejar claro que esta guía de *Halo 2* no está realizada de forma exclusiva y es completamente no oficial. La guía oficial puede estar disponible para la venta a través de otro editor.

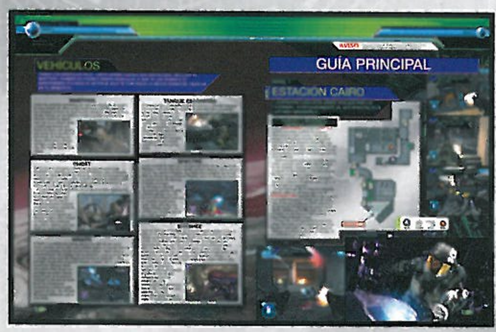


ÍNDICE DE LA GUÍA







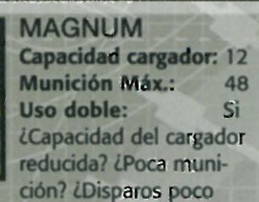




ARMAS

EN HALO 2 VUELVEN ALGUNAS DE NUESTRAS FAVORITAS, AUNQUE TAMBIÉN HAY UN MONTÓN DE ARMAS NUEVAS. ALGUNAS HAN SIDO RETOCADAS, HACIENDOLAS MÁS (O MENOS) ÚTILES DE LO QUE ERAN.

ARMAS HUMANAS



MAGNUM

Capacidad cargador: 12
Munición Máx.: 48
Uso doble: Sí

¿Capacidad del cargador reducida? ¿Poca munición? ¿Disparos poco potentes? Puede que la Pistola fuese una de las armas más útiles en el primer Halo, pero ha dejado de serlo. La Magnum ya no debería ser usada como tu arma principal. Aunque cuenta con una precisión aceptable, lo mejor será que te hagas con otra arma lo antes posible.



LANZACOHETES

Capacidad cargador: 2
Munición Max.: 8
Uso doble: No

Es un Lanzacohetes... ¿qué más quieres saber? Utilízalo contra vehículos o contra grupos de enemigos. Pero ten siempre en cuenta que la capacidad de su cargador es muy reducida y que su recarga lleva un tiempo considerable. Tampoco olvides, cuando se trate de vehículos móviles o enemigos distantes, de fijar el blanco pulsando el gatillo derecho del pad.



RIFLE DE PRECISIÓN

Capacidad cargador: 4
Munición Max.: 20
Uso doble: No

Tiene dos niveles de zoom, es increíblemente preciso y puede matar a los enemigos de un solo disparo. Sin embargo, dado lo reducido de su cargador, resulta muy poco eficaz en las distancias cortas. Asegúrate llevar un arma buena pare el combate de cerca cuando lleves el Rifle de Precisión, así estarás bien equipado para todo tipo de situaciones.



RIFLE DE BATALLA

Capacidad cargador: 36
Munición Max.: 108
Uso doble: No

El Rifle de Batalla emite un disparo triple y es una de las armas más precisas del juego. Es mejor usarlo a cierta distancia, pues su velocidad de disparo no lo hace recomendable para el combate a corta distancia. El Rifle tiene un zoom de 2x por lo que puede ser utilizado como una alternativa al Rifle de Precisión. El Rifle de batalla es ideal cuando puedes mantener una cierta distancia entre tu y tus enemigos, pero es recomendable que cambies a algo más útil cuando se acerquen.



ESCOPETA

Capacidad cargador: 12
Munición Max.: 36
Uso doble: No

Aunque dispara lentamente, es un arma devastadora a corta distancia. De hecho, pierde la mayor parte de su eficacia a medida que la distancia entre tu y tu enemigo aumenta. Utiliza este arma en espacios reducidos y procura coger a tus adversarios por sorpresa. La gran desventaja de la Escopeta es su elevado tiempo de recarga. Es una operación desesperantemente lenta, aunque puede ser interrumpida para que no te quedes indefenso.



SUBFUSIL

Capacidad cargador: 60
Munición Max.: 180
Uso doble: Sí

Un arma de disparo rápido que tiene un cargador de gran capacidad, pero su precisión deja mucho que desear. Su punto de mira tiene un gran tamaño y también presenta un fuerte retroceso al ser disparado, haciendo que el cursor se mueva por la pantalla si dejamos el gatillo presionado. La mejor forma de evitarlo es disparar ráfagas cortas. Utiliza el Subfusil en distancias cortas o contra grupos de enemigos, y procura combinarlo con un arma pensada para lagas distancias.

ARMAS ENEMIGAS



ESPADA ENERGÉTICA

Capacidad cargador: n/d
Munición Max.: n/d
Uso doble: No

Aunque se trate de un arma diseñada para el combate a corta distancia, puede servir para eliminar algunos tipos de enemigos con un solo golpe. Es mejor utilizarla contra adversarios potentes, como los Brute o los Elites. Si fijas el blanco sobre un enemigo hasta que el cursor se ponga rojo realizarás una carga hacia delante, y además tu golpe será más potente.



AGUIJONEADOR

Capacidad cargador: 30
Munición Max.: 90
Uso doble: No

Los disparos de este arma se teledirigen automáticamente hacia los enemigos más cercanos, explotando unos segundos después. Este retardo es francamente molesto, pues permite que los enemigos nos disparen durante algunos instantes antes de morir. No te molestes en usar el Aguijoneador contra los Jackals ya que sus proyectiles son incapaces de penetrar sus escudos.



CAÑÓN BRUTE

Capacidad cargador: 4
Munición Max.: 12
Uso doble: No

Un lanzador de granadas que dispara proyectiles que realizan una parábola en forma de arco. Esto conlleva que para acertar un blanco tenemos que apuntar ligeramente por encima de él. La capacidad de su cargador es reducida, pero compensa su potencia. Utilízalo sólo cuando la situación lo permita, pues es bastante complicado intentar apuntar en pleno fragor de la batalla.



RIFLE DE HAZ

Capacidad cargador: n/d
Munición Max.: n/d
Uso doble: No

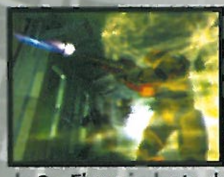
El Rifle de Precisión Covenant debe ser utilizado para largas distancias. Cada uno de sus disparos consume cinco unidades de la batería, y además no se puede perder de vista del marcador de temperatura mientras se utiliza, ya que es fácil que se recaliente. Apunta a la cabeza (para eliminar más rápidamente a los enemigos) y espacia tus disparos para evitar el sobrecalentamiento.



RIFLE DE PLASMA BRUTE

Capacidad cargador: n/d
Munición Max.: n/d
Uso doble: No

Se trata de una versión mejorada del Rifle de Plasma del primer juego y puede ser reconocido fácilmente por su color rojo. Es más potente que el original, pero se recalienta de forma más rápida; por lo demás es exactamente igual al del primer Halo.



CARABINA

Capacidad cargador: 18
Munición Max.: 72
Uso doble: No

Un poderoso rifle de un solo disparo con un zoom de 2x. El equivalente del lado humano sería el Rifle de Batalla. Sin embargo, puede ser disparado un mayor número de veces que éste antes de necesitar ser recargado. Por otra parte, y dado que la Carabina utiliza munición que procede de un cargador, no puede recalentarse, así que no hay que preocuparse por ello. Eso sí, asegúrate de llevar un arma eficaz en la corta distancia para cambiar cuando sea preciso.

ARMAS ENEMIGAS
CONTINUACIÓN



PISTOLA DE PLASMA

Capacidad cargador: n/d
Munición Max.: n/d
Uso doble: Si

Otro arma que regresa, pero que también ha visto su eficacia notablemente mermada (como la Mágnum). Aún puede realizar potentes disparos, aunque no es de gran utilidad contra los Elites (un disparo recargado no romperá su escudo y uno normal apenas les infringirá daño). Los disparos recargados provocarán además el recalentamiento del arma, lo que te dejará indefenso u obligándote a cambiar de arma. La Pistola de Plasma es más útil cuando empuñamos dos armas.



SENTINEL BEAM

Capacidad cargador: n/d
Munición Max.: n/d
Uso doble: No

El Haz Centinela es poderoso y preciso, pero consume un montón de batería. Este arma es especialmente útil en el combate a media distancia. Dado que su funcionamiento depende de la batería, tendrás que estar atento para que no se recaliente, así que procura no pulsar demasiado tiempo el gatillo derecho. Los Centinelas y los Zombies parecen ser especialmente sensibles al Haz Centinela, así que procura reservarlo para ellos.



RIFLE DE PLASMA

Capacidad cargador: n/d
Munición Max.: n/d
Uso doble: Si

Es un arma de disparo rápido bastante potente y precisa y podría ser tu elección principal durante la mayor parte del juego. Es posible empuñar dos de ellos a la vez. Sin embargo, no hay que olvidar que puede recalentarse si lo sometemos a un uso prolongado. Pulsa el gatillo durante demasiado tiempo y te verás forzado a esperar hasta que se enfríe. No pierdas de vista el indicador de temperatura o estate preparado para cambiar de arma por si fuera preciso.



CAÑÓN DE COMBUSTIBLE

Capacidad cargador: 5
Munición Max.: 20
Uso doble: No

Ésta es la versión de los Covenants del Lanzacohetes. Su cargador es relativamente pequeño, sus proyectiles son lentos y tarda un tiempo precioso en recargarse. Pese a ello, es un arma increíblemente potente. El Cañón también es eficaz contra Brutes o grupos de enemigos, siempre que no estén demasiado lejos. Ten mucho cuidado de evitar los disparos de color verde de este arma cuando pilotes un vehículo, o no sobrevivirás por mucho tiempo.

GRANADAS

GRANADAS DE FRAGMENTACIÓN

Munición Max.: 4

Son las típicas granadas; lánzalas, y pasado un determinado tiempo explotarán. Especialmente útiles para usarlas en las esquinas, dado que rebotan contra las paredes.

GRANADAS DE PLASMA

Munición Max.: 4

Se quedan pegadas a los enemigos, haciendo que sean más útiles que las de Fragmentación en combate abierto. Sin embargo, caen al suelo sin rebotar en las paredes, por lo que no pueden ser utilizadas en las esquinas.



EMPUÑANDO DOS ARMAS

ES POSIBLE UTILIZAR DOS ARMAS A LA VEZ EN HALO 2. ALGUNAS DE LAS MÁS GRANDES (COMO EL LANZACOHETES) ESTÁN EXCLUIDAS, PERO MUCHAS DE LAS DEMÁS SON COMPATIBLES ENTRE SÍ. NO TE PIERDAS NUESTRAS EXPLOSIVAS COMBINACIONES.

Saber cuándo se puede utilizar el doble empuñado de armas es una parte trascendental del juego. Haciéndolo se puede incrementar el potencial de fuego de nuestras armas, aunque perderemos la posibilidad de lanzar granadas. Éstas son nuestras combinaciones favoritas:

AGUIJONEADORES DOBLES

Los Aguijoneadores son más eficaces cuando se usan de esta forma, ya que el retardo de sus proyectiles queda notablemente subsanado por el daño causado.

DOBLES NORMAL / RIFLES DE PLASMA BRUTE

Dispara a la vez los dos Rifles para conseguir un elevado daño, o alterna el uso entre ambos para evitar los problemas de sobrecalentamiento.

RIFLE DE PLASMA / SUBFUSIL

Usa el Rifle de Plasma como arma principal, y a continuación poténciala con el daño extra del Subfusil cuando sea necesario. Pero ten en cuenta que la recarga del Subfusil es más lenta al usarlo así.



ENEMIGOS

SI VAS A JUGAR LA CAMPAÑA INDIVIDUAL ANTES DE LANZARTE A XBOX LIVE, NECESITARÁS SABER A QUÉ TE ENFRENTAS. AQUÍ TE EXPLICAMOS CÓMO VÉRTELAS CON LOS ENEMIGOS QUE VAS A ENCONTRAR EN HALO 2.

LOS COVENANT

GRUNTS



Los Grunts son básicamente carne de cañón en *Halo 2*. Estas cobardes criaturas forman el grueso de las fuerzas Covenant, y en su mayor parte son muy fáciles de eliminar. Usualmente utilizan armas pequeñas como la Pistola de Plasma o el Aguijoneador, aunque ocasionalmente encontrarás algunos que usan el Cañón de Combustible. Los Grunts emprenderán a menudo la huida cuando reciban daño, o si matas a muchos de sus camaradas.

Sin embargo, el mayor peligro potencial de los Grunts es otro: pueden manejar torretas. Debe ser para ti una prioridad eliminarlos cuando veas que se dirigen hacia una de ellas, aunque también puedes utilizar un arma lo bastante potente como para destruir la torreta hacia la que se encamina. No hay un arma "ideal" para usar contra los Grunts ya que son vulnerables prácticamente a todo; simplemente usa lo que tengas más a mano.



JACKALS

Hay dos versiones de Jackals: con y sin escudos. Los que lo llevan ya deberían ser familiares para todos los que jugaron el primer *Halo*. Sus escudos repelen los disparos convencionales y los del Aguijoneador, pero pueden ser dañados con disparos de energía. En cualquier caso conviene atacarles por la espalda, ya que así evitamos la defensa de sus escudos y ahorramos munición. También podemos utilizar el combate cuerpo a cuerpo porque de esta forma los escudos tampoco les servirán de nada.

Los Jackals sin escudo tienen como arma habitual Rifles de Haz (los Rifles de Precisión de los Covenant) y atacan desde lejos. Tu única opción contra ellos será tomar parte en un duelo de francotiradores, o tratar de acercarte sigilosamente hasta ellos mientras nos parapetamos adecuadamente. En cualquier caso, ninguno de estos dos métodos sirven para nada si ya estás siendo atacado, así que si ese es el caso trata de encontrar un parapeto para protegerte hasta que puedas contraatacar.



ELITES

Estos enemigos son considerablemente poderosos y están protegidos por escudos de energía, que tienen que ser destruidos antes de poder empezar a dañarles. Muchas armas son capaces de hacerlo, pero es mejor evitar el uso de pistolas contra ellos. Los Elites utilizan una gran variedad de armamento, que van desde los Rifles de Plasma a las Espadas Energéticas. Algunos incluso hacen uso de un camuflaje similar al visto en la película Depredador, mientras que otros están equipados con jetpacks. Lo mejor es intentar acercarte o tratar de colocarte justo a su espalda; así será más sencillo eliminarles.



HUNTERS

Es tan infrecuente encontrarlos en tu camino como lo era en el primer juego. En cualquier caso, son bastante desagradables ya que son capaces de recibir una ingente cantidad de daño antes de morir. Por si fuera poco tienen poderosos ataques, así que es mejor rodearlos a una cierta distancia para intentar evitar que nos alcancen con sus ataques.

Los Hunters tienen, sin embargo, algunas debilidades: su escudo no los protege del todo, así que dispararles a los puntos de flaqueza les hará mucha pupa con un mínimo de esfuerzo. Sus mayores "talones de Aquiles" están en su espalda, pero es difícil conseguir dispararle en ese punto a menos que estén distraídos con otro blanco.



DRONES

No son particularmente fuertes, pero acostumbran a moverse en grupos y no es fácil acertarles con tus disparos. Pasan gran parte de su tiempo en el aire o colgando de las paredes, pero ponen sus pies en tierra firme de vez en cuando. Utiliza armas automáticas para enfrentarte a los Drones porque es difícil acertarles con armas de un solo disparo como la Carabina o el Cañón Brute. De hecho, la mayor parte de las veces todo lo que puedes hacer es rociar de disparos el lugar en el que se encuentran y rezar para que algunos de ellos les acierten y consigas así eliminarlos.



BRUTES

Pueden aguantar mucho daño, así que es conveniente que tengas a mano una gran cantidad de munición. Normalmente utilizan Rifles de Plasma Brute y ocasionalmente el Cañón Brute.

Asegúrate de que tienes un buen lugar para esconderte a mano cuando combatas contra ellos ya que necesitarás un refugio para poder recargar (y lo tendrás que hacer más de una vez por lo resistentes que son). Las Granadas de Plasma también son eficaces contra ellos ya que su gran tamaño los convierte en blancos fáciles.

LOS FLOOD



SPORES

Estos son los enemigos más básicos del juego, y su principal forma de atacarte es lanzarse contra ti y explotar. Cada Spore sólo causa una pequeña cantidad de daño, pero usualmente atacan en grandes oleadas y pueden arrastrarse por las paredes y los techos. Cada una de ellas precisa de un único disparo para ser destruida, así que lo mejor es utilizar armas automáticas para disparar contra los grupos, para lo cual es especialmente idóneo el Subfusil. Tanto la Escopeta como el Rifle de Plasma son también buenas opciones. Intenta evitar sin embargo la Carabina, pues usarla supondría un gran desperdicio de munición.

Una novedad de Halo 2 es la habilidad de las Spores de revivir a los Zombies derrotados. No dejes que se acerquen a sus cuerpos, o tendrás que luchar otra vez contra ellos...



ZOMBIES

Acostumbran a tomar la forma de muchos de los enemigos del juego y algunos incluso están equipados con escudos. No sólo eso, sino que pueden llevar gran parte de las armas tanto de los Humanos como de los Covenant, e incluso pueden manejar vehículos. Los Zombies son temibles en el combate cuerpo a cuerpo. La mejor forma de combatirlos es retroceder a la vez que hacemos uso de nuestro mejor armamento. Los Haces Centinela son muy eficaces contra ellos, como también la Escopeta, sólo a corta distancia. Ten cuidado cuando retrocedas mientras luchas con los Zombies no vayas a caerte por un precipicio o por un agujero...



CARRIERS

Los abombados Carriers no son potencialmente una gran amenaza. Se mueven muy despacio y su única forma, causando daño a todo lo que esté cerca de ellos. Lo único trascendente de estas criaturas es que cuando mueren liberan grupos de Spores, así que estate preparado para luchar cuando la diñen y no dejes que las Spores se acerquen a los cuerpos de los Zombies caídos en combate.

HALO

ENFORCERS



Estas monstruosidades voladoras son tan poderosas como difíciles de matar si vas a pie. Los escudos de energía protegen su parte frontal, así que es mejor atacarles en otro lado. Los Enforcers disparan andanadas de lasers, además de proyectiles de mortero, y ambas pueden destruirte antes siquiera de que sepas qué te ha atacado.

Si vas a patita lo mejor es que te sitúes tan cerca como te sea posible de este tipo de enemigos antes de empezar a atacarlos. Intenta colocarte debajo de ellos, ya que así no podrán utilizar sus armas contra ti. Y por cierto, recuerda que los Enforcers se estrellan cuando son destruidos, así que procura no estar en el sitio en el que se van a estrellar...

SENTINELS

Cualquiera que llegara cerca del final del primer juego recordará estás plataformas volantes de disparo. Aparecen inicialmente con menor potencia de la que tenían, pero luego pueden incorporar escudos a medida que avanzamos en el juego. Los Sentinels pueden ser destruidos con prácticamente cualquier arma automatita, pero evita utilizar las de un solo disparo ya que es muy difícil acertarles.

En cualquier caso lo mejor es utilizar sus propias armas contra ellos, y ten en cuenta que dejan caer sus Haces Centinela cuando mueren, así que hazte con uno y dales una buena ración de su propia medicina. Ya verás como es una de las acciones más divertidas que puedes hacer.



VEHÍCULOS

TODOS LOS VEHÍCULOS EN EL JUEGO AHORA PUEDEN SER DESTRUIDOS, INCLUIDO EL WARTHOG. TAMBIÉN ES POSIBLE ROBAR VEHÍCULOS (Y QUE TE LOS ROBEN A TI) MANTENIENDO PULSADO EL BOTÓN X. AQUÍ TE CONTAMOS LA MEJOR FORMA DE USARLOS EN TU BENEFICIO...

WARTHOG

Existen dos variedades del Warthog que están a tu disposición, el normal y el Gauss, destaca este último porque puede lanzar proyectiles explosivos. Son necesarias al menos dos personas para manejar los Warthogs de forma efectiva. Además, con dos personas a bordo es posible moverse en una dirección mientras se dispara hacia otra. Es un vehículo rápido y versátil especialmente para tácticas de atacar y salir pitando. Saca partido de la velocidad y el fácil manejo del Warthog para situarte detrás de los vehículos enemigos, ya que muchos de ellos sólo pueden disparar hacia delante.



GHOST

Esta es una nave monoplaza Covenant que los fans del primer juego recordarán con adoración. Es sumamente maniobrable y lleva incorporada una versión mejorada del Rifle de Plasma que no sufre el inconveniente del recalentamiento. Es posible acelerar el Ghost manteniendo pulsado el gatillo izquierdo del pad, pero al hacerlo las armas quedarán inoperativas y el manejo del vehículo se tornará más dificultoso.

Por otra parte, pronto descubrirás que los Ghost no suelen durar muchor. Es aconsejable abandonar tu Ghost después de que haya recibido un par de disparos. Combate procurando mantener una buena distancia respecto de tus enemigos y muévete lateralmente para esquivar sus disparos. Si sigues estos consejos no deberías tener problemas para destruir vehículos como los Wraith sin muchos problemas.



WRAITH

El Wraith es increíblemente potente, pero es más difícil de usar que el Tanque Scorpion. Esto se debe a que el Wraith dispara un proyectil lento con trayectoria parabólica, mientras que el Tanque Scorpion dispara directa e instantáneamente. Sin embargo, este inconveniente a veces se puede tornar en ventaja, ya que es posible disparar por encima de obstáculos a otros enemigos, sin que ellos nos puedan devolver el ataque. Ello los convierte en sumamente útiles para atacar riscos desde abajo, sin que los enemigos nos puedan disparar. Como el resto de los vehículos Covenant, la velocidad del Wraith puede ser incrementada manteniendo pulsado el gatillo izquierdo del pad. Esto resultará de especial utilidad para golpear a los Ghost...



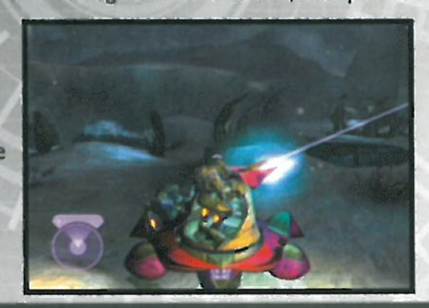
TANQUE ESCORPIÓN

El Tanque Scorpion es verdaderamente un sueño en la campaña individual, pero su reducida velocidad lo convierte en presa fácil. Tiene un potente cañón, capaz de destruir a los Ghost de un solo disparo. Su velocidad de disparo no es muy elevada, pero viene combinada con una ametralladora con munición infinita. Además posee un buen blindaje, lo que lo convierte en un duro rival para cualquiera. Aún así conviene mantener la distancia con los Wraith.



SPECTRE

La gran novedad de Halo 2 es la incorporación de la versión Covenant del Warthog. Y como en éste, no es posible conducir y disparar a la vez con un Spectre. Este vehículo incorpora una potente arma energética que es más difícil de manejar que la torreta del Warthog. Como los Ghosts, los Spectre se pueden mover lateralmente, y también es posible incrementar su velocidad manteniendo pulsado el gatillo izquierdo del pad. Usa a los Spectres de la misma forma que los Warthog cuando luches contra otros vehículos, y no olvides intentar situarte a su espalda para conseguir que no te puedan disparar...



BANSHEE

Surca los cielos con el Banshee, que ha sido mejorado respecto a lo que se pudo ver en el primer Halo. El Banshee pierde altura cuando se intenta planear con él, así que lo mejor es utilizarlo como si de un avión se tratase, siempre moviéndose hacia delante. Su blindaje no es especialmente destacable, pero dado que está en el aire y se mueve continuamente es difícil acertarle con disparos. El Banshee posee un buen número de maniobras defensivas, que podremos utilizar pulsando el botón A del pad en combinación con las diferentes posiciones de la palanca analógica. Las maniobras van desde el clásico tonel a loops, y son verdaderamente útiles para el combate aéreo. También es posible incrementar su velocidad manteniendo pulsado el gatillo derecho del pad, aunque a expensas del armamento y de la maniobrabilidad. El Banshee es más sensible al daño que otros vehículos. Aún así, te sorprenderá cuánto tiempo es capaz de mantenerse en el aire.



AVISO Esta guía se basa en el nivel Normal de dificultad. En los niveles más difíciles se requieren tácticas diferentes.

GUÍA PRINCIPAL

NIVEL 1

ESTACIÓN CAIRO

LA ESTACIÓN CAIRO ESTÁ SIENDO ATACADA POR LOS COVENANT. AFORTUNADAMENTE, EL JEFE MAESTRO ESTÁ AHÍ PARA DEFENDERLA.

OBJETIVO 1: RECHAZA EL ABORDAJE COVENANT

Coge un **RIFLE DE BATALLA**, y un par de **SUBFUSILES** mientras desciendes corriendo las escaleras. Continua hacia el gran corredor y tiende una trampa a los Covenant subiendo al terminal de ordenador hasta la plataforma elevada **(1)**, luego saltando a la cornisa sobre la puerta. Acaba con dos oleadas de enemigos desde aquí, antes de reunirte con los Marines y aniquilar a los Elites que aparecen en la plataforma.

Atraviesa la puerta y sigue por el pasillo mientras luchas y procuras cubrirte adecuadamente. Sigue por las escaleras y entonces usa la torreta para encargarte de los enemigos a través de la ventana **(2)** (mapa en la siguiente página).

Dirígete a la sala grande en el piso de abajo y mantente a cubierto mientras das buena cuenta de los enemigos que aparecen.

Ve hacia el hangar **(3)** (ver mapa de la siguiente página) y hazte con un buen cargamento de **GRANADAS DE PLASMA** antes de saltar al piso superior. Posiciónate bien respecto al tubo que sale de la nave de abordaje, ya que así podrás sorprender a las dos oleadas de enemigos que saldrán por él. Mantén vigilada la puerta **(4)** porque más enemigos irrumpirán por ahí. Acaba con ellos antes de encaminarte al siguiente hangar.

Dispara a los Grunts usando las torretas en la plataforma central, antes de adentrarte más en el hangar, y luego acaba con la segunda oleada de enemigos procedentes de la nave de abordaje, de la misma forma que antes.

COMIENZO

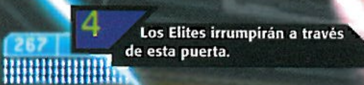
CLAVE: A ENLACE · MUNICIÓN · TORRETA · 1 PUNTO

CONTINÚA ▶

1 Deja a los Covenant sin lugar para esconderse.

2 No podrás matar a muchos enemigos con la torreta, pero todo ayuda.

3 Dale caña a tope a tus dos Subfusiles.


4 Los Elites irrumpirán a través de esta puerta.

NIVEL 1 ESTACIÓN CAIRO

CONTINÚA



7 Los Drones son pequeños y rápidos, por lo que es difícil acertarles con nuestros disparos.

8 El Rifle de Batalla aquí es la mejor opción.

9 Los Elites rojos son más fuertes que los azules.

OBJETIVO 2: ENCUENTRA LA BOMBA COVENANT

Baja por una de las rampas y elimina a los Covenant que encuentres. Ten cuidado cuando las luces se apaguen porque eso significará que un par de Elites con camuflaje acaban de llegar por las puertas lejanas **(5)** y están buscándote.

Una vez que los hayas eliminado sube por las escaleras y encárgate de otros Elites. Muévete con cuidado a la gran sala adjunta y límpiala lentamente.

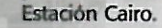
Mata a los Grunts que manejan la torreta de arriba antes de salir de la sala, luego ábrete camino hacia las escaleras y arroja una Granada a los enemigos que se acercan a través de la puerta lejana **(6)**. Dirígete hacia donde dos oficiales están luchando en un pasillo y baja para acercarte hasta un lugar en el que puedas causar daño de verdad. Ten cuidado con no quedarte atrapado al hacerlo, y mantente alerta porque dos Elites voladores aparecerán cuando te dirijas al túnel de la derecha.

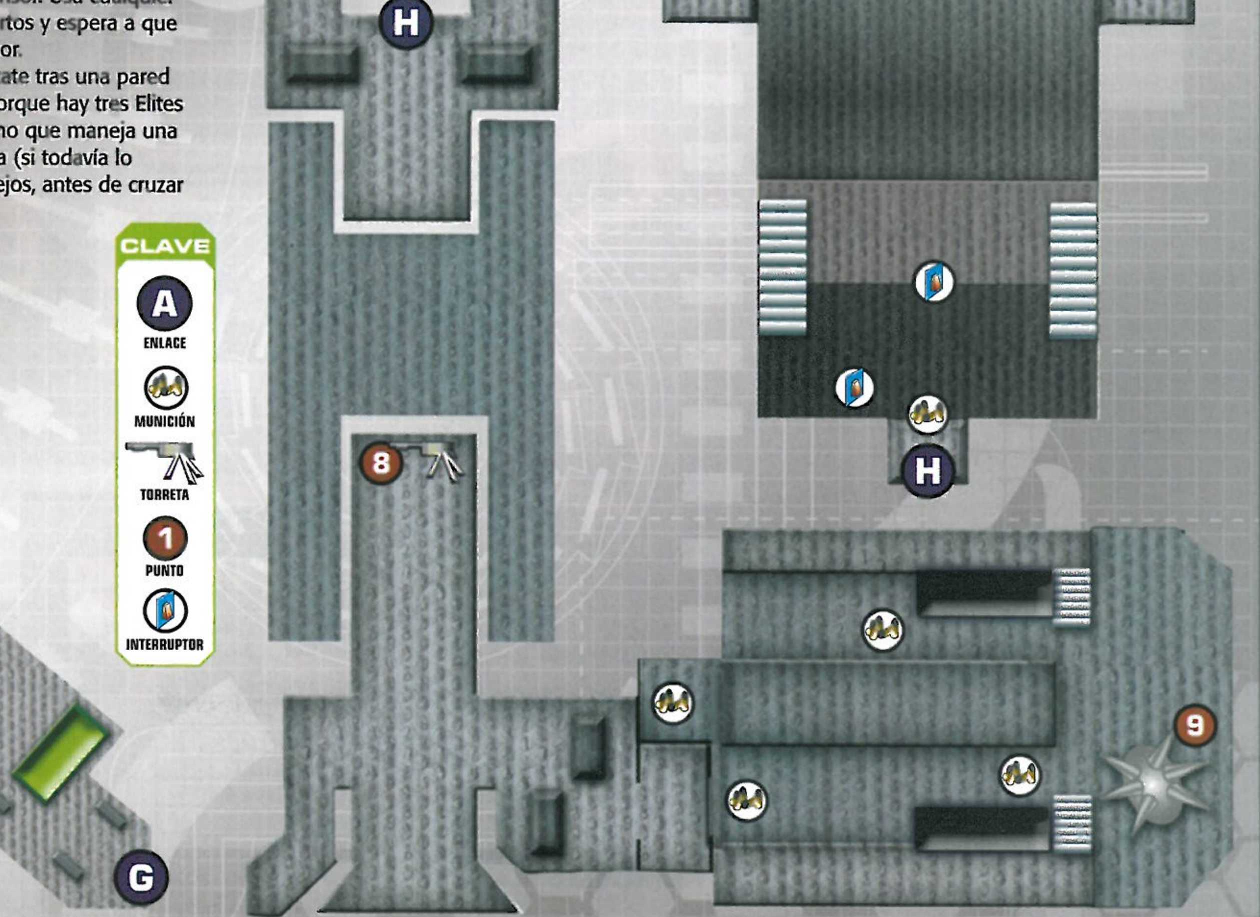
Déjate caer al fondo del pasillo para salir afuera, luego gírate y encárgate de otro Elite volador. Acércate todo lo que puedas antes de salir del lugar en el que estás a cubierto, pues es difícil acertarle desde lejos.

No te muevas hacia campo abierto cuando te unas a los Marines por detrás porque un grupo de Drones atacarán repentinamente **(7)**. Mantente a cubierto mientras luchas contra ellos y retrocede hacia el pasillo si tus escudos bajan de forma alarmante. Avanza cuando todos estén muertos y usa tu Rifle de Batalla para aniquilar a los enemigos que llegan desde abajo en ascensor. Usa cualquier **INTERRUPTOR** cuando estén muertos y espera a que el ascensor llegue al piso superior.

Entra por la esclusa y parapétate tras una pared tan pronto como salgas fuera porque hay tres Elites esperándote, dos voladores y uno que maneja una torreta **(8)**. Usa tu Rifle de Batalla (si todavía lo tienes) para dispararles desde lejos, antes de cruzar las plataformas y usar la puerta situada a tu izquierda.

Te verás forzado a entrar en combate otra vez cuando las puertas se abran. Lucha lo mejor que puedas, escapando hacia el corredor en la estructura central cuando estés seriamente herido. Aquí encontrarás a los habituales Grunts, pero también algunos Elites rojos **(9)**. Mátalos a todos para desactivar la bomba y salvar la Estación Cairo.





Nota: Los puntos (6), (7) y (8) no aparecen en los mapas.

1 Lucha desde el piso del medio para conseguir mejores resultados.

2 La torreta te ayudará a dar buena cuenta de los Hunters.

NIVEL 2

LAS AFUERAS

LOS COVENANT HAN ATERRIZADO EN LA TIERRA. FUÉRZALES A SALIR DE LA CIUDAD Y ENCUENTRA AL PROFETA DEL PESAR.

OBJETIVO 1: DEFIENDE A LOS MARINES

Desciende por el camino hasta llegar a una gran área abierta con un edificio situado frente a ti. Ábrete camino hacia él y ve hacia arriba, encargándote de los Elites mientras lo haces. Ahora tendrás que defender la zona contra oleadas de fuerzas Covenant. Permanece en el piso medio del edificio mientras lo haces, para conseguir algo de ventaja en el combate (1).

Considera la opción de utilizar la torreta cuando los enemigos desde cerca del punto por el que llegaste se aproximen, pero ten en cuenta que esto hará que quedes expuesto a los ataques. Una nave de desembarco enemiga está a punto de llegar, así que dirígete hacia ella y entra en su interior. Mira hacia fuera tan pronto como despegue y usa la torreta para ayudarte a eliminar a los enemigos que quedan atrás. Permanece en la torreta durante el combate final, cuando un par de Hunters irrumpan a través de una puerta (2).

OBJETIVO 2: REÚNETE CON EL PELICAN

Aprovisiónate bien de munición antes de entrar por el agujero que han dejado detrás los Hunters. Llegarás a otra zona abierta pasado el pasadizo, con uno o dos snipers situados a lo lejos. Usa el Rifle de Batalla para eliminarlos, o sube a las cajas en la plataforma elevada para hacerte con un **Rifle de Precisión** para eliminarlos, o sube a las cajas en la plataforma elevada para hacerte con el (3).

OBJETIVO 3: ENCUENTRA A LOS MARINES

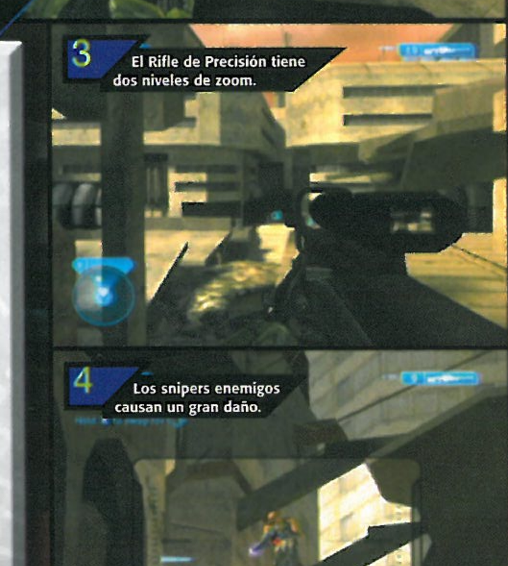
Sigue moviéndote cuando el Pelican llegue y haz uso de tu habilidad como francotirador con otro grupo de enemigos en las dos próximas esquinas. Un grupo de Drones aparecerán cuando estén muertos, así que dirígete hacia delante para eliminarlos, pero ten en cuenta que necesitarás estar a cubierto para hacerlo, porque más snipers aparecerán en los salientes y en lo alto de los edificios (4). Vuelve a ejercer de francotirador y encárgate de los otros enemigos tan pronto como puedas.

Gira hacia la izquierda en la bifurcación y elimina a otro par de snipers que asoman a lo lejos, antes de seguir el camino hacia abajo. Tendrás que improvisar porque los enemigos tan pronto llegan a ras de suelo como en salientes o en lo alto de los edificios. Cambia entre tu Rifle de Precisión y un arma normal a medida que lo necesites, y no avances demasiado rápido o lo acabarán pagando caro.

Sigue abriéndote camino hacia delante y te encontrarás con un grupo de Marines atrapados en un hotel. Líbrate de sus atacantes antes de entrar en el edificio; mata a todos los Grunts y Elites en el pasillo mientras utilizas las alcobas para cubrirte (5).

OBJETIVO 4: ACABA CON LOS COVENANT DE LA COSTA

Dirígete hacia fuera y verás una nave enemiga de desembarco acercándose. Escóndete mientras un grupo de fuerzas Covenant desembarcan, y elimínalos en cuanto la nave despegue. Baja por la carretera y ayuda a los Marines en el Warthog a destruir a los Ghost que se aproximan. Súbete al Warthog y conduce en dirección a la playa, donde encontrarás un Ghost desprotegido: aprópiate de él y deja que los Marines tomen el control del Warthog. Serás atacado por fuerzas Covenant mientras recorres la playa (6) puedes optar entre destruirlas o moverte a través de ellas hacia la izquierda.


3 El Rifle de Precisión tiene dos niveles de zoom.

4 Los snipers enemigos causan un gran daño.

CLAVE







COMIENZO

AL WARTHOG

CLAVE
ENLACE
TORRETA
MUNICIÓN
PUNTO

5 Permanece cerca de las alcobas y ten cuidado con las granadas.

6 Conduce directamente hacia delante, si puedes...

7 Dispara desde una cierta distancia.

Una nave enemiga de desembarco llegará poco después de que aparezcas en la próxima zona, así que muévete todo lo rápido que puedas hacia la siguiente área.

OBJETIVO 5: TOMA EL TÚNEL HACIA EL PUENTE

Es probable que la nave de desembarco te persiga en la parte final de la playa, así que introdúcete en el túnel lo antes posible. Tuerce a la derecha una vez que lo alcances, y reemplaza tu Ghost cuando estés dentro. Comienza a conducir túnel abajo, teniendo cuidado con los grupos de enemigos. Lo mejor es pararse y moverse lateralmente de un lado a otro mientras nos las arreglamos con ellos a una cierta distancia, ya que probablemente no serán capaces de acertarnos con sus disparos desde la lejanía **(7)**.

Tendrás que destruir más Shadows mientras conduces a lo largo del túnel, así que asegúrate de mantener las distancias mientras luchas porque eso te permitirá esquivar los disparos que vienen hacia ti **(8)**. Reemplaza tu Ghost cada vez que destruyas un Shadow, encontrarás uno nuevecito debajo de ellos. Hay una gran batalla final que se interpone entre tu y el final del túnel, y en ella tendrás que enfrentarte a soldados a pie, varios Ghosts y otro Shadow. Mantente alejado de éste último para que su torreta no te pueda alcanzar, y destruye primero a los Ghosts. Cuando el área esté despejada lo único que te quedará por hacer será salir fuera del túnel.


8 Muévete lateralmente para que no te alcancen los disparos.

Nota: Los puntos [1], [2], [3], [7] y [8] no aparecen en los mapas.

NIVEL 3

METRÓPOLIS

HAY UN TANQUE SCARAB PERDIDO EN LA CIUDAD; ES HORA DE ECHAR MANO DE LA ARTILLERÍA PESADA.



1 El Wraith es sorprendentemente preciso.

2 Elimina a los Banshees del cielo.

3 Haz de francotirador o combate de cerca. La decisión es tuya.

OBJETIVO 1: APLASTA LA RESISTENCIA DE LOS COVENANT DEL PUENTE

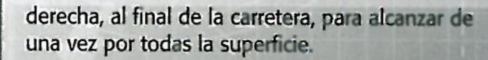
Móntate en el Scorpion y espera a que los Marines se te unan, antes de empezar a cruzar el puente. Mira a lo lejos y destruye a los Ghosts enemigos a medida que te mueves por el puente, utilizando combinadamente el cañón y la ametralladora. Recorrida una cierta distancia el Wraith situado en lo alto del puente comenzará a lanzar proyectiles de mortero; ten un ojo puesto en el cielo y muévete lateralmente para esquivarlos [1].

Destruye el tanque Covenant cuando llegues a su altura, luego pasa por el agujero y párate para esperar a que los Marines se reúnan contigo. Dispara al Wraith que te atacará por tu espalda antes de hacer lo mismo con las naves de desembarco Covenant para conseguir que emprendan la huida. Continua abriéndote camino por el puente, disparando a un Ghost tras otro. Se cuidadoso cuando te aproximes a la zona con las casetas porque unos cuantos Banshees aparecerán en la distancia. Detén tu avance, destrúyelos antes de seguir hacia delante y encargarte de algunos Ghosts más. De nuevo más Banshees harán acto de presencia [2]; aniquílalos en el aire antes de hacer frente al Wraith que también se sumará a "la fiesta". Cuando los hayas destruido a todos entra en el túnel y ábrete camino entre los soldados hasta que llegues a un punto en el que la carretera está bloqueada.

OBJETIVO 2: DIRÍGETE A LA SUPERFICIE

Cuando llegues al bloqueo sal del tanque y sigue a los Marines hacia la rampa de la derecha. Destruye a las fuerzas Covenant en la lejanía, utilizando los coches y camiones para cubrirte, o bien quédate en la cornisa y haz buen uso de tus dotes de francotirador desde la distancia [3]. Ábrete camino carretera abajo, teniendo cuidado con los Elites y los snipers distantes. Sigue a los Marines hacia un túnel situado a la





derecha, al final de la carretera, para alcanzar de una vez por todas la superficie.

OBJETIVO 3: REÚNETE EN EL CENTRO URBANO

Muévete sigilosamente detrás del Jackal y mátale cuando salgas del túnel. Coge su **RIFLE DE HAZ** y úsalo para ejercer de francotirador con los enemigos repartidos por la zona. Si el Rifle se cae por el precipicio, puedes recoger el **RIFLE DE PRECISIÓN** situado a tu derecha. Un par de Ghosts te atacarán cuando hayas eliminado a un buen número de las fuerzas Covenant. No los destruyas a los dos, pues uno de ellos te podría resultar muy útil si te las apañas para robarlo [4].

Cuando tengas tu vehículo muévete hacia la siguiente zona y prepárate para luchar. Mantente a distancia del Wraith y no dejes de moverte –así no podrá acertarte con sus disparos- mientras te encargas adecuadamente de los Ghosts [5]. Más Ghosts te atacarán cuando llegues a la carretera, así que destrúyelos o trata de robar uno si tu propio vehículo está dañado. Sigue hacia la esquina cuando resuelvas la situación y verás unos Wraiths en la lejanía. Dispárales a medida que te acerques, pero sube a tu Ghost a la pasarela en cuanto tengas ocasión. Mata a los snipers [6] antes de retroceder y atacar a los Wraiths de nuevo. De todas formas, éste no es el final de la batalla, pues una nave de desembarco llegará con un par de Ghosts más. Destrúyelos y entra en el edificio al final de la carretera.

OBJETIVO 4: ABORDA Y DESTRUYE EL SCARAB

El Scarab aparecerá en frente de ti en cuanto llegues al balcón del edificio. Observa cómo destruye el Scorpion, entonces sube un piso y entra por la puerta tan pronto como ésta se abra. Sigue al Marine escaleras arriba, luego coge la **MUNICIÓN** en el puente antes de saltar a la parte trasera del Scarab cuando pase por debajo de ti [7].

El combate va a ser duro. El Scarab está repleto de fuerzas Covenant, incluyendo a un buen número de Elites. Usa tus granadas y el Lanzacohetes (si lo tienes) teniendo cuidado de esquivar los disparos. Corre de vuelta hacia el techo del Scarab cuando tus escudos estén muy bajos y podrás sobrevivir a la primera parte de la batalla. Coge todo el armamento que necesites antes de dirigirte hacia el propio Scarab y luchar contra más Elites. Plantéate volver al piso anterior cuando captes su atención porque tienen la costumbre de situarse tras de ti. Es importante no dejar que los Elites se acerquen porque uno de ellos porta una Espada Energética [8], lo que significa que morirás instantáneamente si te golpea. Mata a los enemigos a bordo del Scarab para destruirlo y completar el nivel.





Nota: Los puntos [1], [7], [8] y [9] no aparecen en los mapas.

1 El camuflaje de tus aliados es mejor que el tuyo.

NIVEL 4

EL INQUISIDOR

EL JEFE MAESTRO NO ES EL ÚNICO PERSONAJE JUGABLE EN HALO 2. EN ESTE NIVEL CONTROLARÁS AL INQUISIDOR, QUE TIENE LA MISIÓN DE ACABAR CON LOS HEREJES EN UNA BASE FORERUNNER.

OBJETIVO 1: ENCUENTRA AL CABECILLA HEREJE

Empezarás este nivel en lo alto de una base enemiga, pero no estarás solo. Tendrás grupos de Grunts y Elites dispuestos a echarte una mano, y tanto unos como los otros están equipados con camuflaje [1]. El Inquisidor también cuenta con su propio sistema de camuflaje (accesible pulsando el botón blanco del pad), pero no es tan potente y sólo funciona durante un breve periodo de tiempo.

Sigue a los Elites a la puerta principal y espera a que la abran. Dirígete a la esclusa y espera a que se abran el siguiente par de puertas, manteniéndote escondido en una esquina. Activa tu camuflaje cuando las puertas se abran, utilízalo para infiltrarte sigilosamente por detrás y mata al Elite dentro con un ataque cuerpo a cuerpo [2]. Comienza a abrirte camino a través de la estancia y baja por la rampa del lado más lejano. Usa el camuflaje para lanzar ataques sorpresa, o actívalo cuando te hayas puesto a cubierto si tus escudos han bajado demasiado (si los enemigos te persiguen no podrán encontrarte). Es también importante recordar que las partes brillantes del suelo son cintas transportadoras que conducen hacia abajo. No trates de correr por ellas hacia arriba o te desplazarás con extrema lentitud [3].

Activa tu camuflaje cuando entres en la sala al final de las rampas ya que hay más enemigos dentro. Ejecuta una sigilosa maniobra mortal con uno de ellos, luego retrocede por el pasillo y usa el bloque de hormigón como parapeto mientras te encargas de los otros tipejos.

Baja por el ascensor hasta el siguiente piso, pero no olvides activar tu camuflaje. Golpea al Elite más cercano en la parte de atrás de la cabeza, luego dirígete hacia uno de los interruptores al final del hangar, luchando y esquivando los ataques mientras avanzas. Aquí te encontrarás con los Centinelas por vez primera, pero no tienen escudos y son fáciles de matar. Usa el interruptor para abrir las puertas, con ello liberarás a un Phantom amigo, que debería ayudarte con los enemigos [4].

Tendrás que acabar con varias oleadas más de herejes después de la primera, la última de las cuales aparece por la puerta del piso inferior del hangar. Sigue por esta puerta cuando estés listo y usa una Espada Energética para dar buena cuenta de más Elites en el pasillo.

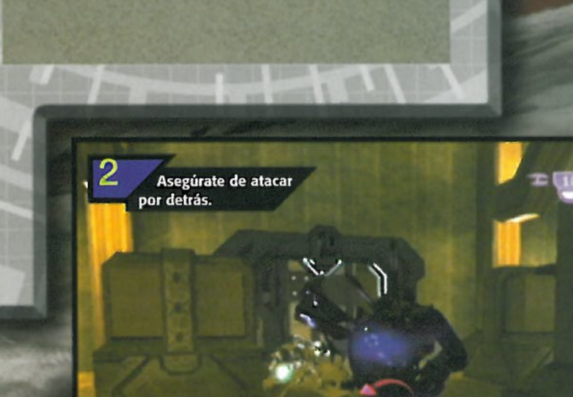
Utiliza camuflaje cuando entres en la habitación al final del pasillo y realiza un asesinato sigiloso, asegurándote de permanecer en la zona del fondo del mapa. Haciéndolo lograrás evitar a los otros enemigos de la sala, y de esta forma no tendrás que luchar contra todos a la vez. Ve tras ellos cuando el primer grupo haya sido exterminado y presta atención a más herejes que llegarán a través de la puerta al fondo de la habitación [5] (ver mapa dos páginas más adelante).

Ábrete camino a través de una serie de pasillos y usa las esquinas para cubrirte, utilizando el camuflaje cuando sea necesario. Sigue a través de la puerta al fondo de los pasillos y activa tu camuflaje antes de correr hacia la izquierda. Si eres lo bastante rápido lograrás pasar entre los enemigos. Ve a la habitación de la derecha y ten cuidado con un par de Elites en su interior, antes de entrar por la siguiente puerta y encontrar al Cabecilla Hereje subiendo a un Banshee. Mata a los Grunts y a los Elites cuando ataquen [6] pero no dudes en regresar a la habitación anterior si tu escudo baja de forma alarmante. Una vez que tus enemigos estén finiquitados, coge un Banshee y ve tras el Cabecilla.








2 Asegúrate de atacar por detrás.



OBJETIVO 2: PERSIGUE AL CABECILLA HEREJE

Permanece si puedes cerca del Phantom. Tu mayor prioridad debería ser encargarte de los otros Banshees [7], porque su precisión es mucho mayor que la de lo soldados de a pie repartidos a lo largo del escenario. Dicho esto, tampoco podrás pasar por alto las torretas y los enemigos con Cañones de Combustible; no olvides desplazarte lateralmente para esquivar sus disparos [8]. Intenta mantenerte a baja altura cuando te enfrentes a los otros Banshees, pues así les resultará más difícil acertarte a los otros soldados. Mantén un ojo en los Banshees mientras sigues al Phantom, y ten en cuenta que necesitarás cambiar al menos una vez de vehículo para evitar ser destruido. Se te pedirá que "limpies" una zona de aterrizaje, que distinguirás fácilmente por estar marcada. Vuela hacia allí y elimina a todos los Banshees que la protegen, antes de destruir las torretas y los cañones de Combustible de la plataforma. Hecho esto, deberías poder sobrevolarla, rozando la plataforma y usando tu Banshee como si de un tanque se tratase para matar a los enemigos más débiles [9]. Sus armas no le harán mucho daño a tu vehículo, así que no te preocupes si te aciertan con sus disparos. Cuando la plataforma esté despejada, salta del Banshee para llegar al siguiente nivel.

CONTINÚA

3 Las marcas azules funcionan como cintas transportadoras.

4 El Phantom no se quedará quieto por mucho tiempo.

5 Los Grunts son muy débiles, pero molestos cuando están en grupo.

6 Los Centinelas aparecen después; corre para evitarlos.


NIVEL 4
EL INQUISIDOR
CONTINUACIÓN
CLAVE
A
ENLACE
BANSHEE
MUNICIÓN
1
PUNTO
E
5
E
D
6
8 No te acerques demasiado.
9 Mata a los enemigos finales planeando pegado a la plataforma.
7 Otros Banshees son el mayor peligro.

1 Normalmente, los Centinelas se concentran en atacar a los Flood.



Nota: El punto [7] no aparece en los mapas.

EL CABECILLA HEREJE HA ESCAPADO A OTRA PARTE DE LA BASE, Y LLEGAR HASTA ÉL VA A SER BASTANTE ARRIESGADO.

OBJETIVO 1: ESCAPA DE LOS LABORATORIOS INFESTADOS

Avanza a través de una serie de salas hasta que llegues a una zona más grande y abierta. Baja hacia el nivel inferior y encárgate de los cuerpos utilizando tu Espada. Escucha lo que el holograma dice cuando haga acto de presencia, y luego acaba con las Spores que aparecen por todos sitios. Si no has destruido los cadáveres las Spores podrán infectarlos y devolverles la vida.

Dirígete a la puerta cuando se te diga, y luego a una plataforma en la que verás a un grupo de Centinelas luchando contra los Flood [1]. Mata a los Flood primero, porque los Centinelas estarán más preocupados por ellos que por ti. Asegúrate de permanecer fuera del alcance de los ataques de los Zombies a menos que tengas una Espada Energética. Arréglatelas con los Centinelas cuando los Flood estén muertos y la plataforma empezará a moverse.

Encárgate de más Centinelas y Flood a medida que aparezcan por los lados de la plataforma [2]; vigila tu radar para ver su localización y utiliza el pilar central para protegerte. Después de varias oleadas de enemigos que parecen inacabables, el ascensor alcanzará su destino, y se abrirá la puerta hacia la siguiente zona.

Mata a los Zombies que vienen por la puerta, luego dirígete al pasillo hacia la habitación del fondo. Permanece en el piso inferior por el momento y rompe una de las ventanas. Dispara a los enemigos desde la distancia y no te aventures hacia la mitad de la sala hasta que hayas matado a unos cuantos [3]. Oleadas de Flood y Elites herejes atacarán; asegúrate de eliminar a las Spores que se dirigen hacia los Zombies caídos o tendrás que luchar contra ellos de nuevo. El combate dura un cierto tiempo, así que utiliza el camuflaje sólo cuando tengas que recargar tus escudos.

Finalmente se abrirá la puerta hacia la siguiente zona, y por ella irrumpirá otro grupo de herejes. Mátalos antes de entrar, dejando atrás al resto de los Flood.

CONTINÚA

CLAVE: A ENLACE · MUNICIÓN · TORRETA · 1 PUNTO · INTERRUPTOR

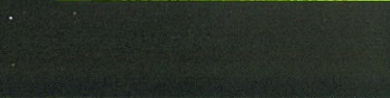
COMIENZO · A · B · C · D · 1 · 2 · 3 · 4 · 5

2 El ascensor tardará una eternidad en llegar a su destino.

3 Aún hay un montón de enemigos ahí abajo.

NIVEL 5 ORÁCULO

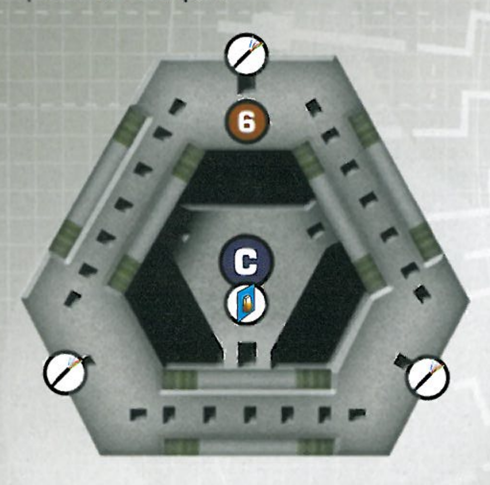
CONTINUACIÓN



OBJETIVO 2: ENCUENTRA AL CABECILLA HEREJE

Sal por la esclusa cuando las puertas se abran y ayuda a tus amigos a matar a los Flood del otro lado. Escoge cualquier camino en la bifurcación (da igual) y activa tu camuflaje antes de que seas visto. Elimina sigilosamente a uno de los Elites, y luego encárgate del resto de la manera usual **[4]** (mira el mapa en la página anterior). Sigue bajando por el camino para encontrarte más Elites, además de un cierto número de Centinelas. Elimínalos como prefieras, antes de atravesar unas puertas tras ellos.

Evita disparar al Cabecilla Hereje cuando alcances la zona abierta porque todavía no puedes matarle. En lugar de ello concéntrate en los Centinelas que están frente a ti, además de los Zombies de los laterales. Te será mostrada una escena cinemática cuando los hayas eliminado... parece que el Inquisidor tiene un plan.



OBJETIVO 3: CORTA LOS CABLES QUE MANTIENEN LA ESTACIÓN

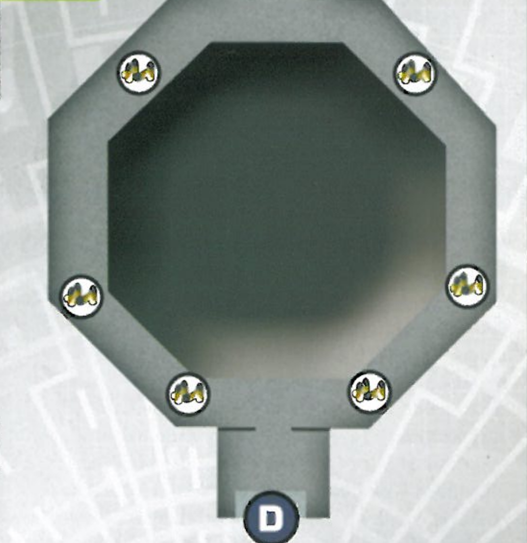
Dirige tus pasos hacia las rampas, pero no te detengas a luchar contra ningún enemigo hasta que llegues a lo más alto **[5]** (mira el mapa en la página anterior). Mata a todo lo que esté sobre o alrededor del elevador, y luego utiliza el interruptor para ir al tejado. Mata a los Zombies y a los Centinelas del techo, asegurándote de mantener una buena distancia. Ahora echa un vistazo alrededor para encontrar una **ESPADA ENERGÉTICA** (si no la tienes ya) y úsala para cortar el primer cable **[6]**.

Te atacarán más enemigos cuando lo hagas, así que encárgate de ellos a la par que te diriges hacia el siguiente cable y lo cortas. Esto provocará la tercera y última oleada de enemigos; acaba con ellos antes de cortar el tercer cable y lograr que la estación se desplome. Evita saltar mientras corres de vuelta hacia el elevador -ello te matará-, y usa el interruptor para reentrar en la base.

OBJETIVO 4: PERSIGUE AL CABECILLA HEREJE

Baja las rampas al fondo del ascensor, evitando a los enemigos en la medida de lo posible. Entra por la puerta del fondo de la cámara y mata a los moradores antes de descender con un salto al ascensor que lleva al piso inferior.

Baja por cualquier camino en la siguiente habitación, ya que ambos convergerán en breve. Hay algunos Centinelas que tendrás que matar aquí, además de un Carrier y un par de Elites en la salida de la habitación. Una vez que pases esto verás una escena cinemática en la que abordarás un Banshee. Gira a la izquierda tan pronto como recuperes el control y acelera en dirección a la marca manteniendo pulsado el gatillo izquierdo del pad, mientras esquivas a los enemigos **[7]**.



Ve corredor abajo cuando vuelvas dentro, y activa tu camuflaje. Corre a través de la habitación hacia la puerta de la derecha para esquivar a los enemigos. Sigue hasta que el camino empiece a dirigirse hacia arriba. Tendrás que luchar contra Floods y Elites mientras subes las rampas **[8]**, así que tranquilo. Hay más enemigos en la sala en lo alto de las rampas, por lo que tienes que activar tu camuflaje mientras corres a través de ellos y ataca sólo si no puedes evitar el combate. Cuando alcances el final del siguiente pasillo habrá llegado el momento de verte las caras con el Cabecilla Hereje.



5 El elevador está custodiado por Flood y Centinelas.

6 Golpea los cables tres veces para destruirlos.

7 No te pares a luchar contra los otros Banshees.

4 Usar una Espada Energética con los Grunts es un desperdicio.



JEFE: CABECILLA HEREJE

El Cabecilla Hereje libera un par de hologramas iguales que él para hacer que sea más difícil acertarle. De todas formas, aunque sean hologramas, el daño que se les hace es real. Abre fuego o lanza una granada tan pronto como el combate comience para librarte de ellos rápidamente. En ese momento tendrás aproximadamente el 50% de oportunidades de acertar al Cabecilla con tus disparos. Usa los pilares de la sala para cubrirte y corre tras ellos cuando tengas que recargar tu escudo. Utiliza tu camuflaje y tu radar para acercarte con sigilo a tus adversarios y despacharlos con una granada. Tan pronto como mates al verdadero Cabecilla, el nivel se habrá completado.

7 ¿Es éste el verdadero Cabecilla o sólo un holograma?

8 Guarda algunas granadas para el jefe...

NIVEL 6

DELTA HALO

DESPUÉS DE SEGUIR A LA NAVE COVENANT, EL JEFE MAESTRO DESCUBRE ALGO ALUCINANTE: UN SEGUNDO HALO.

OBJETIVO 1: DESPEJA LA ZONA DE ATERRIZAJE

Tal y como sugiere el Marine, lo primero que deberías hacer es destruir las torretas marcadas en el mapa. La primera de ellas está en lo alto de la colina en el cruce, mientras que la segunda está a la izquierda (1). Una vez aniquiladas, tendrás que abrirte camino hacia el edificio. Usa los riscos y los bloques para protegerte ya que hay un montón de Elites y de snipers alrededor. Escóndete en el edificio cuando el área esté despejada porque un Phantom llegará.

Mantén un ojo en el Phantom mientras te mantienes a cubierto, y luego empieza a encargarte de tus enemigos cuando la nave de desembarco se haya largado. Sal fuera cuando ya no puedas eliminar más enemigos y ve a por un grupo de ellos situados a la derecha. Corre de vuelta al interior cuando estén muertos porque un segundo Phantom llegará (2). Combate a este grupo de enemigos de la misma manera, empezando desde dentro del edificio y luego saliendo al exterior. Un Pelican amigo llegará cuando la zona esté despejada, dejando un Warthog para que lo uses a tu antojo.

OBJETIVO 2: CRUZA EL ABISMO

Ponte en el asiento del conductor de el Warthog y espera a que los Marines se suban a bordo antes de dirigirte hacia el camino a la derecha del edificio. Asegúrate de ir lo bastante rápido cuando bajes los riscos, o tu vehículo podría quedar atascado.

Espera a que los Marines maten a los Jackals en la primera zona, luego gira a la derecha hasta alcanzar una zona más grande en el lateral de una colina. Despeja la zona de enemigos, asegurándote de mantenerte cerca dele edificio, de forma tal que el Wraith no pueda hacer blanco fácil en ti (3). Deja el Warthog cuando los Covenant estén muertos, y luego entra en el edificio y ten cuidado con algunos más en la cámara central. Una buena táctica es quedarse fuera de la puerta, así tendrás cobertura y un lugar hacia el que correr si eres herido.

Usa el interruptor para bajar el puente cuando los enemigos estén muertos, y luego o bien destruye el Wraith con un Lanzacohetes o espera a que el Pelican deje caer un Tanque Scorpion detrás del edificio (4). De cualquier forma, tendrás que subir a bordo del Scorpion para sobrevivir a la siguiente zona.

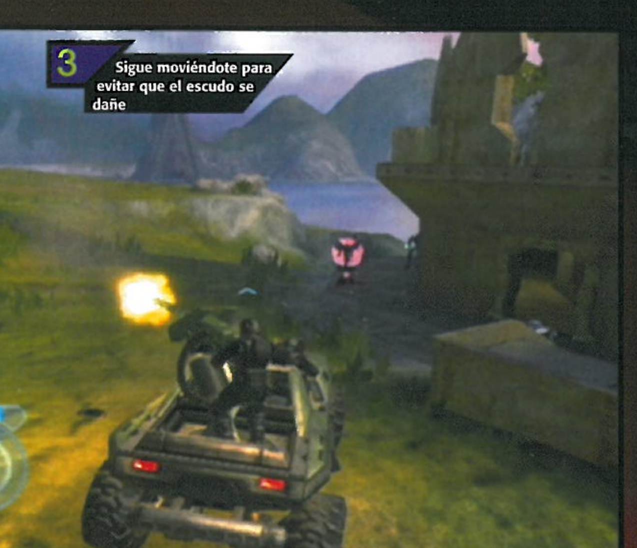


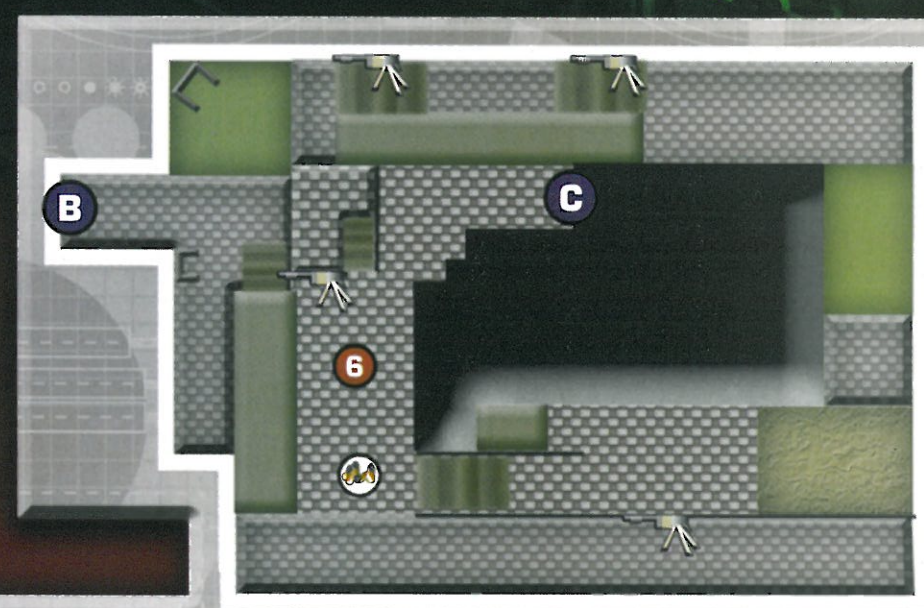
1 Encárgate adecuadamente de las torretas..

2 El Lanzacohetes te será muy útil para hacer frente al Phantom.

A
A
COMIENZO
B
1
2
3
4
5

CLAVE
A ENLACE
MUNICIÓN
TORRETA
1 PUNTO
GHOST


3 Sigue moviéndote para evitar que el escudo se dañe




4 Necesitarás este Scorpion para seguir tu camino.

5 Los Ghosts atacan de dos en dos.

OBJETIVO 3: ATRAVIESA LAS RUINAS

Conduce sobre el puente y mantente alerta a las oleadas de Ghosts que llegarán por el túnel a mano derecha, además de algunos Banshees que te atacan por detrás. Ve a través del túnel. No tardarás mucho en llegar a otra zona abierta infestada de soldados, torretas y Ghosts **(5)**. Avanza lentamente.

Entra en los túneles lejanos y repite lo mismo. Esta vez, sin embargo, muchos de los enemigos estarán en salientes en las paredes, haciendo que sea más difícil acertarles con la ametralladora.

El camino se abre otra vez justo delante, donde encontrarás una serie de ruinas. Destruye las torretas tan pronto como puedas, así como las oleadas de Ghosts que vienen hacia ti. Ocúpate de los soldados de los salientes si tienes un momento, y rodea las ruinas en la dirección de las agujas del reloj, usando al Scorpion para despejar el área. Sube por la rampa cuando los enemigos del nivel inferior estén muertos y una nave Pelican traerá algunos Marines y equipamiento para ayudarte. Reabastécete y ábrete camino hacia el nivel superior, usando los escudos de energía para protegerte **(6)**. Progresa de escudo en escudo, avanzando lentamente hasta que llegues al medio de las ruinas.

Ábrete camino a través de las ruinas, usando diversas rocas y edificios para protegerte. Intenta mantenerte cerca de tus Marines, así os podréis ayudar los unos a los otros cuando lo necesitéis. Finalmente llegarás a un río, que conduce a una cascada. Golpea al Jackal en la parte de atrás de la



CONTINÚA

C






ENLACE
TORRETA





MUNICIÓN
PUNTO

NIVEL 6

DELTA HALO

CONTINUACIÓN

cabeza y coge su **RIFLE DE HAZ** [7] (mapa en página anterior). Usa tus dotes de francotirador con todos los enemigos que puedas a los lados de la catarata, luego salta a la plataforma inferior cuando todos estén muertos. Sigue bajando por esta zona, eliminando a los enemigos a medida que aparezcan. Pero ten presente que en un momento dado un grupo de Drones aparecerá para amenizar la fiesta; recuerda que es mejor usar contra ellos armas automáticas y no las de un solo disparo.

Tomes la ruta que tomes, deberías llegar a la plataforma situada al final del valle. Elimina aquí a todos los enemigos (si puedes ejerciendo de francotirador) o cambiando de armas si te ves forzado demasiado cerca del vacío [8] (mapa en página anterior). Busca un pequeño túnel en la plataforma más alta cuando los Covenant estén muertos, y corre a través de él.

OBJETIVO 4: LLEGA HASTA LAS TORRES DEL LAGO

Elimina a alguno de los Jackals del edificio del lago al estilo francotirador, y un enjambre de Drones te atacará. Cambia a un arma automática para encargarte de ellos, antes de repasar las paredes de la torre en busca de algún enemigo que se hubiese pasado por alto. Dirígete hacia la torre cuando la ruta esté despejada y te verás frente a frente con un grupo de agresivos Elites [9]. Intenta matar primero a los que llevan las Espadas Energéticas, dado que son más peligrosos que los otros. Las Granadas de Plasma pueden ser muy útiles si te mantienes lo bastante alejado, pero te verás forzado a luchar también al estilo de la vieja escuela. Verás una escena cinemática cuando los Elites estén muertos, y después el nivel quedará completado.



6 Sólo los escudos pueden recibir tanto daño.

7 Dale un buen golpe detrás de la cabeza.

8 Tendrás que acercarte si tus enemigos se esconden.

9 Intenta utilizar las granadas.

NIVEL 7

PESAR

AHORA YA SABES CÚALES SON LAS INTENCIONES DE LOS PROFETAS. ASÍ QUE ES HORA DE LIBRARTE DE UNO DE ELLOS.

2 Si disparas a la armadura de los Hunters no les causarás daño.

3 Los Grunts correrán hacia las torretas para intentar usarlas.

OBJETIVO 1: ATRAVIESA LAS PRIMERAS TORRES

Serás atascado por grupos de Drones y Elites tan pronto como el nivel comience, así que cambia a un arma automática para librarte de ellos. Entra por la puerta de la derecha y usa el **RIFLE DE HAZ** para librarte de los Jackals en modo francotirador. Más enemigos te atacarán por la izquierda, así que estate preparado para cambiar a un arma adecuada **(1)**. Sigue el rastro de los enemigos por el puente, hasta que vuelvas al interior. En la siguiente sala hay un **RIFLE DE PLASMA** cerca de la puerta; úsalo para atravesar los escudos de los Jackals. Es importante mantenerte a cubierto cuando salgas de nuevo al exterior, dado que un buen número de Elites y snipers Jackals están escondidos en la plataforma próxima. Hay un montón de parapetos disponibles, pero tendrás que agacharte para poder cubrirte en algunos de ellos. Acaba con tus enemigos y un Phantom llegará. Mantente escondido de sus cañones y dejará caer un par de Hunters **(2)** acuérdate de apuntar a los puntos vulnerables de sus espaldas.

Un Pelican te traerá suministros cuando los Hunters hayan pasado a mejor vida; aprovecha la ocasión para aprovisionarte y luego elimina a las fuerzas Covenant que llegan a la góndola. Dirígete hacia ella cuando esté despejada y usa el interruptor para hacer que se mueva.

OBJETIVO 2: MONTA EN LA GÓNDOLA

Mira detrás de ti después de usar el interruptor porque algunos Drones te atacarán. Líbrate de ellos y luego date la vuelta para encarar la góndola que se acerca en dirección contraria. Viene cargadita de enemigos, así que encárgate de ellos mientras permaneces en tu propia góndola.

Equipa un Rifle de Precisión o cualquier otra arma con zoom cuando te aproximes a la torre. Úsala para eliminar a los Jackals y a los Grunts en la plataforma, o hazlo lo mejor que puedas con las armas que tengas **(3)**. Ten en cuenta que hay algunas torretas en el techo de la torre, así que destrúyelas o escóndete de ellas tan rápido como puedas.

CONTINÚA



1 No uses el Rifle de Haz a quemarropa..



NIVEL 7

PESAR

CONTINUACIÓN

OBJETIVO 3: CRUZA LAS ESTRUCTURAS SUMERGIDAS

La propia torre te obsequia con más Jackals cuando la góndola arribe. Da buena cuenta de ellos con armas energéticas, o acércate lo suficiente para utilizar ataques cuerpo a cuerpo, acompañados del convencional fuego de tus armas [4] (mira el mapa en la página anterior). Haz lo mismo de nuevo con los Jackals que hay dentro de la torre, y luego prepárate para disparar a los Drones. Ábrete camino hacia el ascensor infestado de Jackals y úsalo para llegar a la siguiente zona.

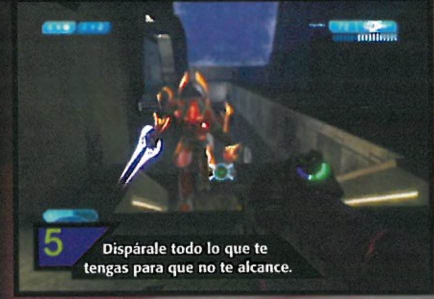
Sube por la rampa cuando el ascensor se pare y entra en el túnel sumergido. Equipa un arma con zoom y dispara a los Grunts antes de que se acerquen. Avanza por el túnel cuando estén muertos hasta llegar a una gran sala repleta de fuerzas Covenant [5]. Hay snipers, Elites y Drones por todo el lugar. Encárgate primero de los snipers, ya que un par de sus disparos te matarán. Por si fuera poco tendrás que tener mucho cuidado con los Elites que portan Espadas Energéticas; si uno de ellos se fija en ti concentra tu fuego en él antes de que se te acerque demasiado. Tendrás que escapar de la sala o cubrirte de cuando en cuando, así que no te olvides de tener un sitio para hacerlo a mano.

Algunos Hunters te atacarán cuando llegues al otro extremo de la sala, así que no avances demasiado deprisa. Dispara a los Hunters en las partes vulnerables de su espalda, o echa mano de las Granadas de Plasma [6]. Cuando estén muertos podrás moverte hacia el siguiente túnel sumergido. Todos los Covenant utilizan camuflaje, incluyendo a los Grunts. Vigila atentamente para intentar verles, y observa de dónde vienen los disparos para tratar de localizar su posición. Escóndete tras la rampa si estás seriamente herido, y cuando acabes con todos coge el ascensor para continuar tu camino.



4 Los ataques cuerpo a cuerpo son muy útiles.

CLAVE
A ENLACE
MUNICIÓN
TORRETA
1 PUNTO
INTERRUPTOR



5 Dispárale todo lo que te tengas para que no te alcance.





6 Las Granadas no son muy eficaces, pero menos da una piedra.

7 No usarás a menudo la Escopeta, así que disfrútala los breves momentos que sea útil.

PROFETA

8 Podrás verte envuelto en más de un duelo con espadas.

OBJETIVO 4: DIRÍGETE AL TEMPLO PRINCIPAL

Golpea al Elite en el cogote al salir del ascensor, y luego mata a otro al girar la esquina con su **ESPADA ENERGÉTICA**. Quítate de en medio algunos Grunts que se interponen en tu camino y lucha contra otros hasta alcanzar la puerta.

Ahora dirígete hacia las ruinas y empieza a matar a los enemigos de su interior. Encárgate primero de los snipers y de los enemigos con Aguijoneadores porque son más peligrosos si están alejados. Un Phantom traerá más cuando estén muertos, así que estate preparado para otro combate. Piensa en usar una Escopeta con estos enemigos porque esta área está mucho más cerrada **[7]**. Asegúrate de recoger el **LANZACOHETES** antes de abordar la góndola, y luego pulsa el interruptor para ponerla en movimiento.

Gírate una vez que empiece a moverse y usa tus cohetes para derribar a los Banshees. Acaba con los Elites voladores que llegan en la segunda góndola, y luego usa una combinación de cohetes y de disparos de francotirador para eliminar a los enemigos y destruir a las torretas de la plataforma lejana.

OBJETIVO 5: MATA AL PROFETA DEL PESAR

Acaba con las fuerzas Covenant que te atacan desde el templo, luego dirígete a su interior y encárgate de otros cuantos que hay dentro en la primera sala. Coge la **ESPADA ENERGÉTICA** y asegúrate de tener a mano otra arma como un Rifle de Batalla o de Plasma. Mira a través de la siguiente puerta y los enemigos comenzarán a atacar **[8]**. En el medio de la sala encontrarás al **PROFETA DEL PESAR.**

JEFE: PROFETA DEL PESAR

El Profeta está equipado con un potente láser, así que mantente fuera de su vista tanto como puedas. Despeja la habitación de Elites, usando granadas con los que tienen Espadas Energéticas. Deberías eliminar también a los Grunts que pululan por ahí, pero ten en cuenta que como mínimo siempre habrá dos incordiando ya que siempre reaparecen cuando los matas.

No serás capaz de hacer daño al Profeta con tus armas porque su blindaje es muy bueno. Pese a ello, cuando hayas despejado la sala, podrás correr hacia él y montarte en su vehículo pulsando el botón **X**. Todo lo que necesitas hacer es golpear (botón **B**) hasta que el Profeta muera y el nivel acabe.



B Aborda el vehículo del Profeta y dale un buen mamporro en su careto.

NIVEL 8

ICONO SAGRADO

EL INQUISIDOR ANDA DETRÁS DEL ÍNDICE. ¿LO ENCONTRARÁ Y DESENCADENARÁ EL GRAN VIAJE?

CLAVE







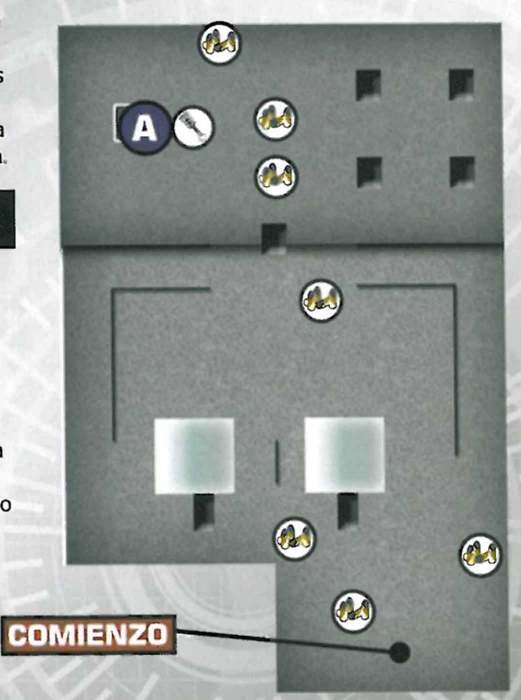


OBJETIVO 1: DESACTIVA EL ESCUDO DE CONTENCIÓN

Coge cualquier arma que necesites del área circundante antes de abrirte camino a través de una serie de pistones. Corre directo hacia la próxima área ignorando a los Centinelas, y activa otro pistón. Baja por el agujero y ayuda a los otros miembros de las fuerzas Covenant a acabar con los Centinelas **[1]**. Cruza el puente situado a tu izquierda, luego haz lo mismo en una sala similar que hallarás más lejos. Los combates que encontrarás aquí son más sencillos porque los Centinelas atacarán de uno en uno. Accede al siguiente pistón, y luego corre hacia la siguiente zona antes de volver a dejarte caer. El primer Enforcer del juego está escondido aquí. Una posibilidad es hacer lo que se te dice y esperar a que pierda el interés en ti, aunque es más fácil simplemente moverte debajo de él, donde sus armas no pueden alcanzarte **[2]** (mapa dos páginas más adelante). De todas formas, no se te ocurra atacarle de frente porque posee un par de escudos que es necesario destruir antes de poder dañarle. Activa los cuatro pistones cuando el Enforcer haya sido destruido, y luego usa el interruptor del medio de la plataforma para desactivar el Escudo de Contención.

OBJETIVO 2: ATRAVIESA EL MURO INFESTADO DE FLOOD

Sube a la plataforma en el interior del edificio cuando ésta empiece a moverse, teniendo cuidado con los enemigos a medida que te aproximas a tu destino. Cáusale tanto daño como puedas al Enforcer antes de llegar, luego baja al nivel inferior de la plataforma para evitarle mientras le plantas cara a los Flood. Dirige tu atención de nuevo al Enforcer cuando estén muertos, pero ten en cuenta que está respaldado por un grupo de Centinelas. A diferencia de los anteriores, estos poseen un escudo





1 No tengas piedad con tus enemigos, aunque sean más bajitos...

2 Ataca a los Enforcers desde abajo.

3 Los Centinelas dorados están equipados con escudos.



y son mucho más difíciles de matar; permanece en el nivel inferior para dispararles sin exponerte a ninguna zona abierta **(3)** (mira el mapa en la página siguiente).

Haz uso de tu camuflaje y corre por esta parte del nivel, dejándote caer por el pistón al final de él. No podrás hacer, sin embargo, lo mismo en la siguiente área ya que los Flood te lo impedirán. Los Haces Centinelas y las armas convencionales funcionan bien contra ellos. Tendrás que ser cuidadoso cuando entres en la sala pequeña al final del pasillo porque está atestada de Spores **(4)**. Asoma tu cabeza al interior, y luego retrocede y dispara a discreción cuando se abalancen hacia ti.

Baja por el pistón hacia el siguiente piso, que está abarrotado de Flood. Usa la Escopeta contra los Zombies, pero cambia al Subfusil cuando tengas que luchar contra Carriers y Spore. Intenta acercarte lo suficiente a los Zombies para que tu Escopeta sea eficiente, pero no tanto como para exponerte a los ataques cuerpo a cuerpo, o recibirás mucho daño **(5)** (mira el mapa en la página siguiente). Deberías oír ruido de disparos láser cuando estés a medio camino del área; detén tu avance cuando un grupo de Centinelas mate a algunos Flood, antes de destruirlos tu a ellos y seguir tu camino. Continua luchando contra los Flood hasta que llegues al siguiente pistón, luego pasa por él.

La siguiente zona contiene toda clase de sorpresas desagradables, desde Floods a Centinelas pasando por un Enforcer. Por ello, lo mejor es hacer uso del camuflaje e intentar correr hacia el siguiente pistón tan rápido como puedas **(6)** (mira el mapa en la página siguiente). Gira a la izquierda cuando entres en el área y corre como llevado por el Diablo. Échale un vistazo al mapa para encontrar la localización del pistón.

CONTINÚA

NIVEL 8

ICONO SAGRADO

CONTINUACIÓN

5 Busca un balance entre potencia y seguridad.







Ahora las cosas se tornan más oscuras, lo que convierte la visibilidad en todo un problema. Afortunadamente, el diseño de esta sección es similar al de una parte del principio del nivel. Dispara a los Flood mientras avanzas lentamente, teniendo especial cuidado con los ataques provenientes de tu retaguardia. Hay un montón de Haces Centinela repartidos por la zona, así que úsalos como arma principal hasta que llegues al siguiente pistón. Comenzarás a encontrarte Centinelas cuando cruces el primer puente y un grupo de Flood te atacará por detrás, así que asegúrate de estar preparado [7].

Después de pasar por un par de pistones te encontrarás en una gran sala despoblada de enemigos. Aprovisiónate de armas, y luego baja otro piso para verte envuelto en un combate. Los Flood están por todas partes en este lugar y el Phantom que te ayuda no estará ahí por mucho tiempo [8]. Muévete por el pistón tan pronto como puedas, cuando el grupo de Spores aparezca... lo último que necesitas es que aterricen sobre ti. Una vez que el camino esté despejado, estarás en disposición de pasar a través de un último pistón y salir fuera.

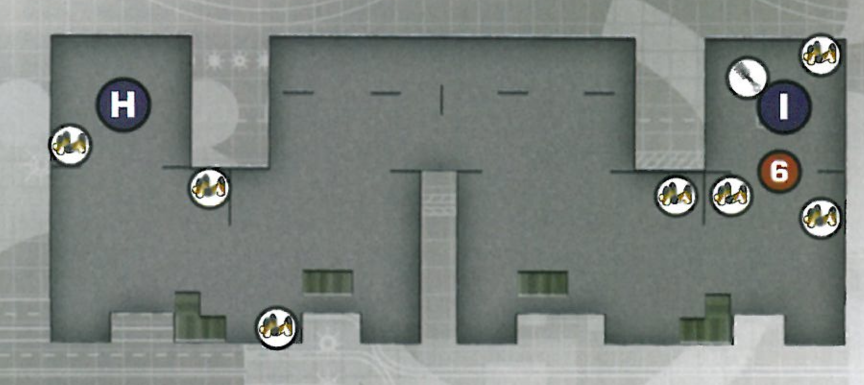


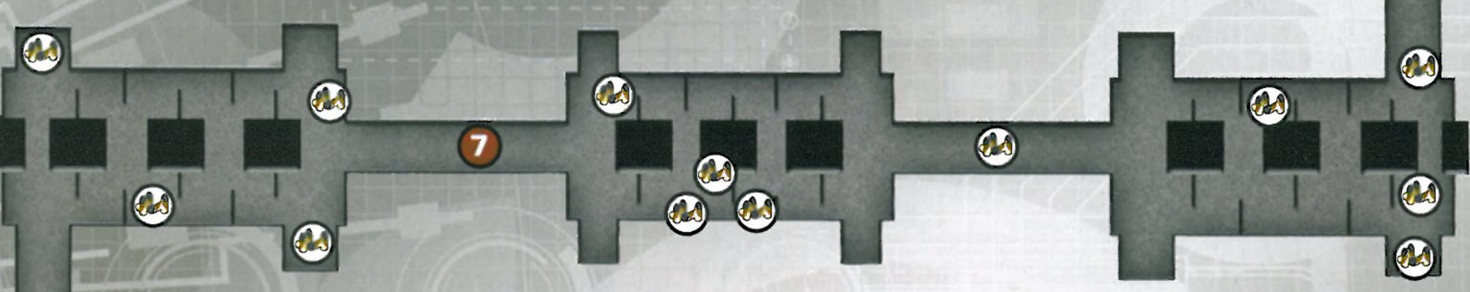
6 Empieza a correr a toda pastilla.

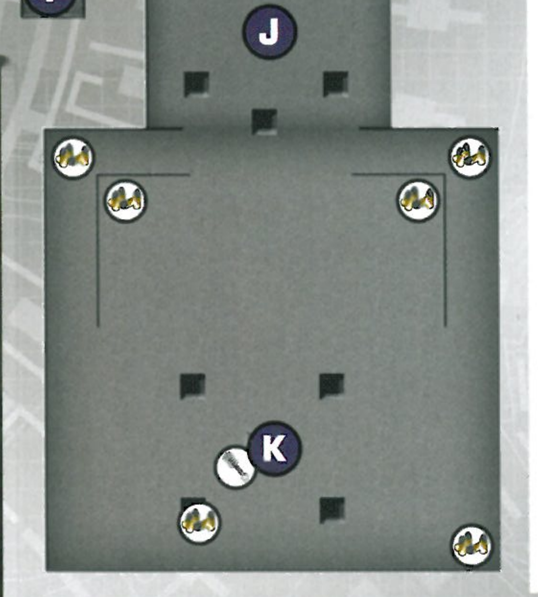
7 Los Flood aparecerán incluso aunque limpies el área.

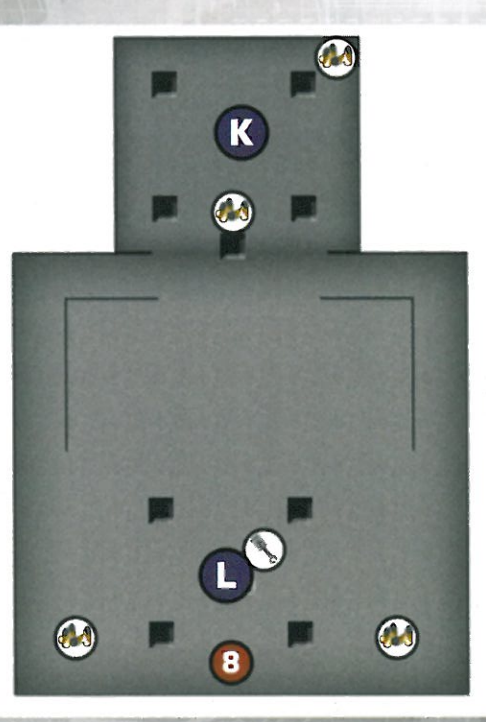
OBJETIVO 3: REÚNETE CON TUS ALIADOS

Baja y ayuda a los otros Elites a librarse de los Flood, antes de cruzar el puente y encargarte de algunos más [9]. Mantén las distancias si puedes ya que los Flood son más peligrosos si están cerca. También verás a uno o dos Carrier, así que destrúyelos cuando estén cerca de los Zombies para matar dos pájaros de un tiro. Ve a través del túnel detrás de la torreta cuando los Flood estén muertos y da buena cuenta de algunos más en el extremo opuesto. Te encontrarás algunos camaradas Elite aquí, así que ayúdales a defender el área hasta que lleguen refuerzos. No te llevará mucho tiempo y la batalla es relativamente asequible; la peor parte ya está completa. Cuando lleguen los refuerzos, el nivel habrá sido completado.









9

L



8 El Phantom se marcha tan pronto como deja de ser útil.



9 Esta zona contiene los tres tipos de Flood.

CLAVE


ENLACE

MUNICIÓN

PUNTO

GHOST

SPECTRE

WARTHOG

SCORPION

WRAITH

NIVEL 9

ZONA EN CUARENTENA

LA BÚSQUEDA DEL ÍNDICE POR PARTE DEL INQUISIDOR CONTINÚA. SI SUPIERA LO QUE VA A PASAR CUANDO LO ACTIVE...

OBJETIVO 1: ÁBRETE PASO POR LA ZONA DE CUARENTENA

Hazte con un Ghost y elimina a los enemigos que atacan; esta batalla no será muy dura siempre que la libres a bordo de un vehículo. Dirígete hacia la puerta en lo alto de la rampa cuando todos estén muertos, y luego desciende por el túnel para encontrarte de frente con un Enforcer. Ignórale por ahora ya que los Centinelas de los lados constituyen una gran amenaza. Usa los láseres del Ghost para dar cuenta del Enforcer cuando hayas destruido a los Centinelas **(1)**, y luego ten cuidado con los Ghosts enemigos. Baja por el camino, luchando contra más vehículos, y moviéndote lateralmente para esquivar sus ataques. Súbete al Tanque Scorpion cuando lo alcances y avanza con él.

Tendrás una amplia variedad de enemigos contra los que luchar en la siguiente zona. La primera área contiene Centinelas, Enforcers y Zombies **(2)**. Los Enforcers atacan de uno en uno, y uno nuevo aparecerá cada vez que mates a otro. No bajes al nivel inferior hasta que hayas acabado con todos.

Conduce rampa abajo cuando el área esté despejada y sigue moviéndote mientras acabas con los Flood que aparecerán. Si te paras durante demasiado tiempo es fácil seas abordado.

Sigue a través de cualquiera de los túneles cuando los Flood estén muertos, antes de destruir a los Enforcers que aparecen después de unos pocos momentos por el otro lado. Los Enforcers deberían dañar el Wraith cercano mientras luchas contra ellos, así que ocúpate de rematarlo **(3)** antes de hacer lo propio con otros Wraiths distantes.






5 Los túneles ofrecen algo de protección.

6 Los Haces Centinela son muy eficaces contra Centinelas y Zombies.

7 Es difícil elegir el correcto entre la multitud.

Conduce a través del túnel cuando la zona de delante esté despejada, luego retrocede cuando los Ghosts aparezcan por la izquierda. Destrúyelos junto con cualquier Flood que esté en tu mismo nivel, antes de seguir avanzando y acabar con un enemigo que porta un lanzacohetes y que está en un saliente. Cruza el próximo puente cuando todos estén muertos, y luego encárgate del Enforcer que aparece de un hueco a tu izquierda. Ahora deberías situarte al final de la rampa y eliminar a los Ghosts enemigos cuando carguen contra ti **(4)**. Cuando estés listo, conduce hacia el lugar de donde venían los Ghosts y destruye a dos más, antes de girarte para vértelas cara a cara con un Enforcer. Dos Ghosts más y un puñado de Centinelas aparecerán ahora, así que encárgate de ellos adecuadamente.

Ve a través del túnel y destruye un tanque Scorpion en la lejanía antes de que pueda reaccionar. Permanece en el túnel y dispara al Enforcer frente a ti; si te mantienes dentro del túnel no podrá usar su mortero contra ti **(5)**. Saca el morro de tu tanque fuera del túnel para atraer a más enemigos, pero luego vuelve al interior para combatir contra ellos. Cuando acabes con todos, puedes abandonar el Scorpion y dirigirte a patita hacia el túnel de la izquierda.

Destruye a los Centinelas cuando los veas en la sala grande situada al frente, antes de dirigir tu atención hacia el Enforcer. Agasájale esporádicamente con disparos mientras se enfrasca en combatir a los Flood, pero busca un lugar para esconderte cuando torne su atención hacia ti. Continua tu camino cuando esté muerto y coge un **HAZ CENTINELA** tan pronto como puedas, ya que tendrás que enfrentarte a un buen número de Centinelas y de Flood **(6)**. Usa tu camuflaje cuando necesites esconderte o reponer tus escudos y no dejes de luchar hasta que la salida esté despejada. Dirígete hacia el siguiente túnel cuando lo hayas hecho y te encontrarás de nuevo en el exterior.

Usa el **HAZ CENTINELA** para aniquilar al Enforcer, pero no dejes de prestar atención a los Flood que corren hacia ti ya que uno de ellos porta una Espada Energética. Concéntrate en ellos si se acercan demasiado, para luego volver de nuevo con el Enforcer. Un gran número de Zombies y de Centinelas te atacarán ahora, así que métete en el túnel en caso de que te veas muy apurado. Tendrás que abrirte camino por esta zona, y te aconsejamos golpear a los Zombies cuando salten dentro ya que morirán nada más aterrizar.

Todavía más Zombies te atacarán cuando alcances la salida del túnel, incluyendo uno con un **LANZACOHETES**. Retrocede cuando te lo encuentres e intenta matarle a él primero **(7)**, antes de dirigir tu atención a los Centinelas tras de ti. La sala en mitad del túnel no es tan peligrosa, y aunque contiene algunos Zombies, es bastante fácil encargarse de ellos. El túnel lejano es harina de otro costal: pilas de cajas se interponen en tu camino mientras

8 Estás de suerte; los Centinelas están atacando a los Flood.

NIVEL 9

ZONA EN CUARENTENA

CONTINUACIÓN

intentas eliminar a Zombies con espadas, y los Centinelas te atacarán a la par que los Flood [8]. Atrae a los Zombies lejos de los Centinelas si todos te atacan a la vez.

OBJETIVO 2: ATRAVIESA LA BARRICADA DE LOS FLOOD

Coge el **LANZACOHETES** justo después de salir al exterior, luego desciende y úsalo para aniquilar al Wraith [9] (mapa en la página anterior). Gira a la derecha ya que algunos voraces Flood se ciernen hacia ti. Dales su merecido y ábrete camino entre los Ghosts hacia el Scorpion al otro lado del cañón.

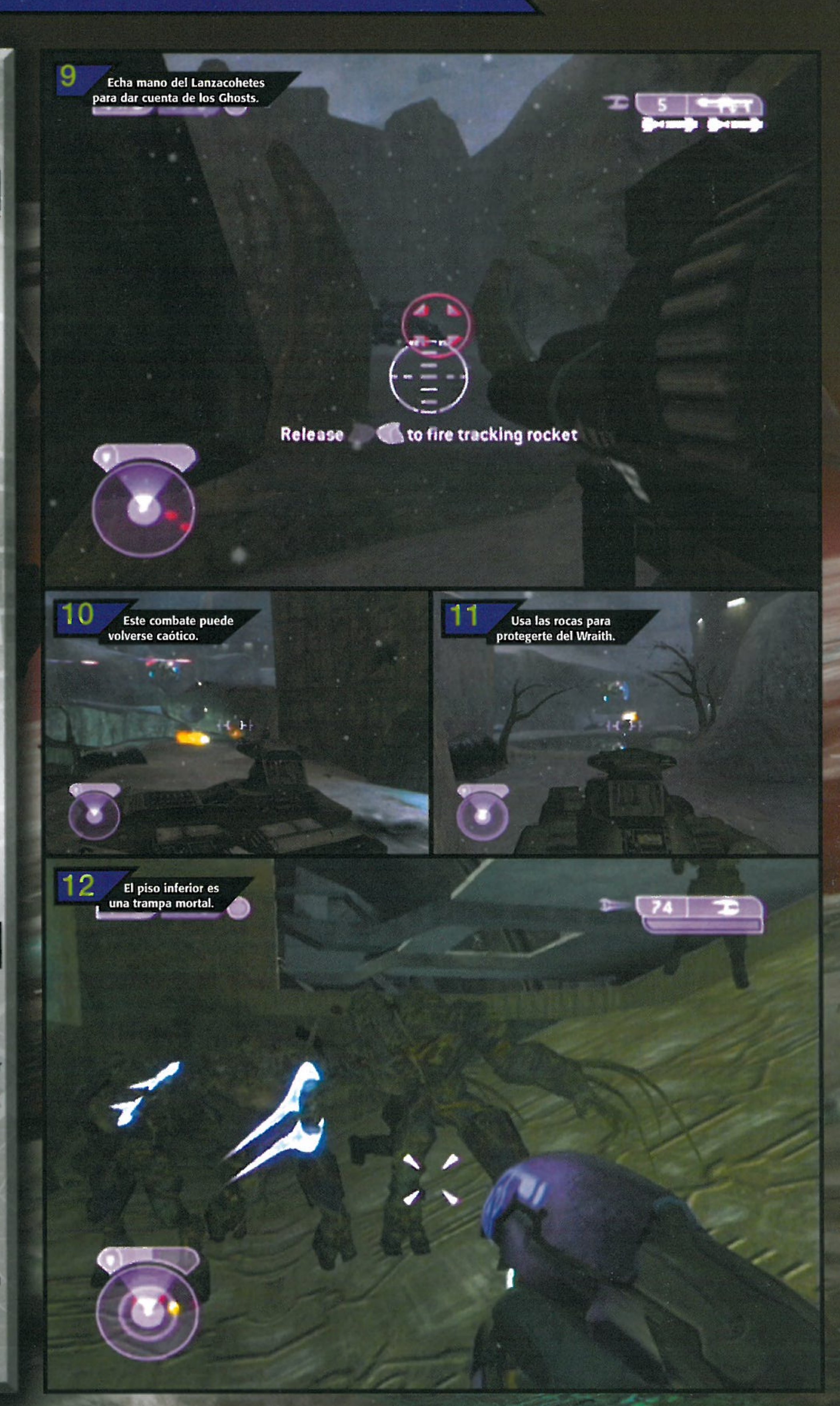
Destruye el Warthog que viene a por ti antes de dirigirte hacia el túnel y arréglatelas con los enemigos lo mejor que puedas. Los vehículos te atacarán por todo el lugar, así que empieza por aquél que suponga una mayor amenaza. Cruza el puente para encontrarte con un Spectre aliado, luego ataca las oleadas de vehículos mientras se dirijan hacia ti [10] (mira el mapa en la página anterior). Esta sección del juego es bastante impredecible, así que todo lo que te podemos decir es que te quedes donde estás; si avanzas demasiado corres el riesgo de que unos Enforcers aparezcan detrás de ti.

Cruza al otro extremo del abismo cuando tengas oportunidad, y conduce hacia la rampa de tu izquierda. Dispara a los Enforcers lejanos cuando estés en la cima, seguido del Scorpion que está justo tras ellos [11] (mira el mapa en la página anterior). Aniquila a los Ghosts a medida que se te acerquen, luego gira a la derecha y ataca al Wraith cuando puedas, destruyendo luego a más Ghosts y a un montón de Zombies en tu avance. Ten cuidado con los Zombies escondidos en ciertos recovecos, además de los que están a tu misma altura. Una vez que el área esté despejada podrás salir del tanque y dirigirte hacia el propio edificio. Cruza las plataformas, lo que activará una escena cinemática.

OBJETIVO 3: RECUPERA EL ICONO SAGRADO

Te verás atrapado en una plataforma móvil cuando la escena termine, que pronto será atacada por los Flood. Equípate con una **ESPADA ENERGÉTICA** ya que la necesitarás cuando tus adversarios se acerquen demasiado. Evita el nivel inferior si puedes porque por ahí es por donde los Flood aparecen. Si vas escaleras abajo tendrás serios problemas para sobrevivir [12] (mapa en la página anterior).

En lugar de ello deberías permanecer en el piso superior y matar a los Zombies mientras se te aproximan, prestando especial atención a los que portan una Espada Energética. Usa granadas cuando los enemigos estén agrupados y, si sobrevives el tiempo suficiente, la plataforma arribará al edificio. Corre dentro de él tan pronto como puedas y gira a la derecha. Activa tu camuflaje mientras avanzas y te diriges a una puerta en la izquierda, al final del túnel. Atraviésala para completar el nivel y desencadenar otra serie de escenas cinemáticas.



9 Echa mano del Lanzacohetes para dar cuenta de los Ghosts.

10 Este combate puede volverse caótico.

11 Usa las rocas para protegerte del Wraith.

12 El piso inferior es una trampa mortal.

NIVEL 10

GRAVEMIND

NIVEL 10

LOS COVENANT TIENEN EL ÍNDICE. ¿PODRÁ EL JEFE MAESTRO EVITAR QUE LO USEN?



OBJETIVO 1: ENCUENTRA EL ÍNDICE

Retrocede tan pronto como recuperes el control del Jefe Maestro hasta encontrar un segundo **Aguijoneador**; empuña los dos a la vez para enfrentarte a los Brutes. Asegúrate de estar a cierta distancia cuando muera el primero, porque inmediatamente el otro cargará contra ti. Dale caña con los dos Aguijoneadores mientras te quede munición, ya que es fácil herir a los Brutes con ellos; de hecho, sus proyectiles funcionan como granadas si se acumulan las suficientes **(1)**.

Ve a la puerta al final de la cámara cuando el camino esté despejado y Cortana la abrirá. Entra en la siguiente sala y elimina algunos Grunts, antes de encargarte de la torreta cercana. Hay también tres Brutes en la cercanía, evita acercarte cuando mates los dos primeros, y luego aléjate incluso más cuando el último cargue desde fuera.

Mata a los Jackals fuera, y luego concentra tu atención en los Brutes. Usa los pequeños pedazos como cobertura a los lados del área en el que te encuentra, y dale rienda suelta al uso de granadas y armas de empuñado doble **(2)**. Toma el ascensor gravitatorio hacia el piso de abajo cuando Cortana lo abra, y luego dispara a los Jackals que salen por la puerta tras de ti. Encárgate de los Grunts después de esto, luego corre directamente hacia la siguiente sala y comienza a abrirte camino a través de los pasillos. Tendrás que enfrentarte a toda clase de enemigos, así que no te cortes a la hora de utilizar granadas...

La siguiente sala está repleta de enemigos, incluyendo más Brutes de lo que puedes imaginar. Muchos de ellos están en la estructura central, así que usa los dos Aguijoneadores para eliminarlos, o arroja granadas **(3)**. Aniquila al resto de las fuerzas Covenant lo mejor que puedas, antes de volver a hacer uso del ascensor.

OBJETIVO 2: RESCATA A LOS MARINES

Dale un buen golpe al Brute detrás de su cabeza, luego sal al anillo exterior para matar a los enemigos más débiles. Usa los pequeños ascensores

COMIENZO

1

2

A

CLAVE









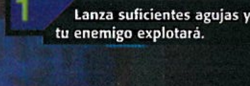














1 Lanza suficientes agujas y tu enemigo explotará.



gravitatorios para llegar al piso inferior y lucha contra los Brutes, usando granadas o armas de doble empuñadura. Atraviesa la puerta junto a Cortana cuando el área esté despejada, y luego dispárale todo lo que tengas a los Brute y a los Grunts del interior. El primer grupo de Marines será liberado ahora, así que deja las celdas y sube un nivel para combatir contra más enemigos. Algunos de ellos aparecen por el piso superior, así que escapa en cuanto puedas de los ascensores. Cuando estén muertos, ve a través de la puerta con Cortana e ignora a los Jackals, concentrándote en los Brutes del fondo de la habitación. Más Marines aparecerán cuando los enemigos hayan sido aniquilados **(4)**; ahora derrota a algunos Jackals de camino al ascensor principal, luego espera por él y arroja granadas a los refuerzos Covenant tan pronto como aterricen.

OBJETIVO 3: SIGUE AL PROFETA DE LA VERDAD

Sube en el ascensor y luego dirígete a la única puerta disponible. Cárgate a los Elites con granadas o un Cañón Brute cuando entren por la puerta **(5)**, luego cambia a una arma más adecuada cuando lleguen los Drones. Coge un par de **RIFLES DE PLASMA** del estante antes de atravesar la puerta, ya que te serán de utilidad al otro lado. Evita avanzar muy rápido por el pasillo, dado que no quieres acercarte demasiado a los Brutes (¿verdad?).

Dirígete a la siguiente sección del pasillo cuando estés listo, y luego extermina a las fuerzas Covenant aprovechando que están combatiendo entre ellas. Encontrarás a un par de Hunters en la sala de arriba **(6)**; aprovecha el momento en el que se giren hacia los Marines para dispararles a la espalda. Luego sal al exterior.

Dispara a los Brute y a los Elite frente a ti, luego coge un **RIFLE DE HAZ** tan pronto como puedas para apañártelas con los snipers. Mátalos desde la plataforma inicial, pero ten cuidado de los Brutes que se aproximan corriendo tras de ti. Cruza el valle cuando el camino esté despejado, pero da buena cuenta del Brute que custodia la entrada al edificio próximo.

Gira a la izquierda cuando llegues al final del puente y mata a los enemigos que te persiguen **(7)** (mapa en la página siguiente). Sigue el camino y elimina a los enemigos que luchan entre sí en el puente de abajo, apuntando a los Brutes primero. Un par de Elite voladores llegarán cuando cruces el puente, así que ponte a cubierto

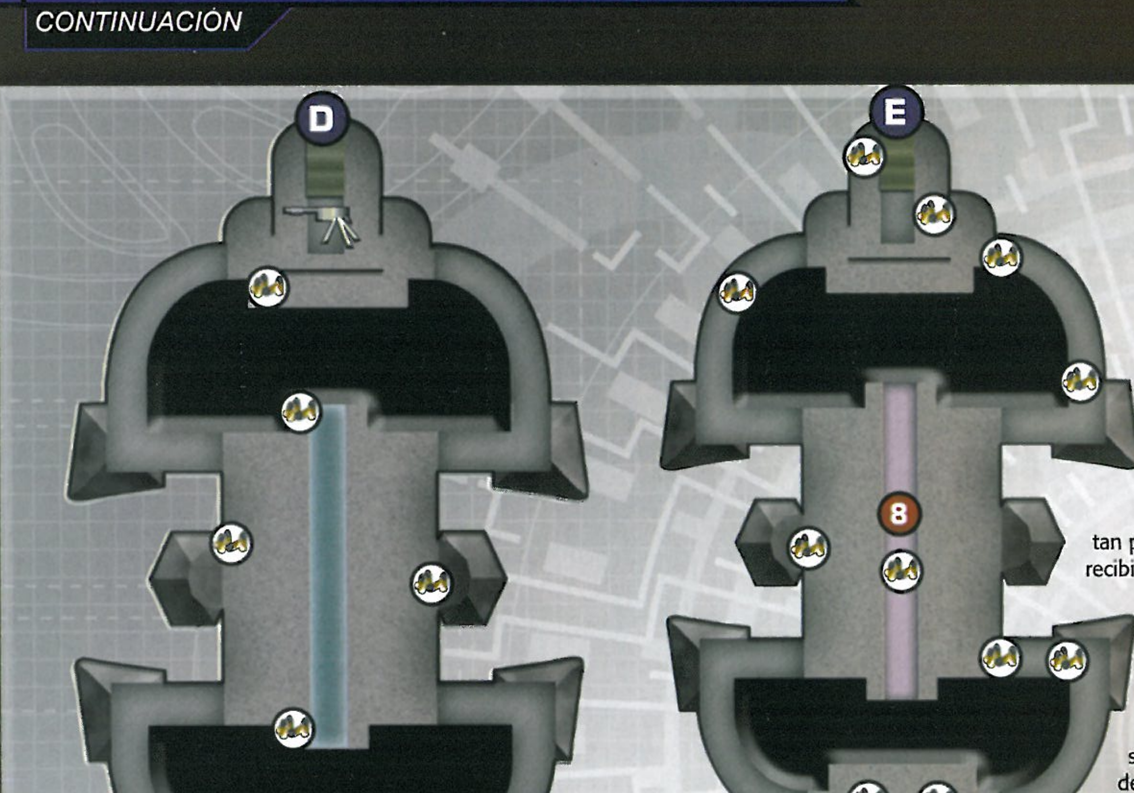
CONTINÚA



NIVEL 10

GRAVEMIND

CONTINUACIÓN











tan pronto como abran fuego; intenta evitar recibir daño, porque es mejor que recibirlo y tener que buscar refugio para reponer el escudo. Sigue avanzando cuando los Elites estén muertos y verás a más fuerzas Covenant corriendo hacia un puente a la vuelta de la esquina. Escóndete y espera a que su batalla acabe antes de encargarte de los supervivientes. Haz lo mismo de nuevo después de cruzar el puente y siguiendo con un grupo de Drones pasillo abajo.

Aprovisiónate de munición, luego desciende por el camino y sobre el puente al otro extremo de la sala. Ignora a los aterrorizados Grunts cuando los alcances y concéntrate en los amenazantes Brutes [8]. Sigue avanzando cuando estén muertos y cruza un último puente que conduce a la siguiente torre.

OBJETIVO 4: IMPIDE QUE EL PROFETA DE LA VERDAD SUBA A SU PHANTOM

Corre dentro, pero muévete hacia un lado tan pronto como lo hagas porque unos cuantos Brutes aparecerán [9]. Usa los recovecos para esconderte cada vez que tus escudos necesiten ser recargados y acaba con ellos gradualmente a cierta distancia.

Atraviesa la puerta al final de la habitación cuando los Brutes estén muertos y dispara a los enemigos del otro lado. Coge un **CAÑÓN BRUTE** cuando bajes por la rampa de la derecha ya que hay Elites y Brutes al final [10]. Permanece en la rampa mientras los exterminas, luego sube otra rampa en el otro extremo del valle. Cárgate a los Grunts y Elites cuando corran hacia ti, y luego haz lo propio con un grupo similar cuando entres dentro. Atraviesa la puerta y coge el **CAÑÓN DE COMBUSTIBLE** antes de alcanzar la cámara con el ascensor.

Lucha contra las tropas Covenant desde la puerta, antes de entrar dentro y dar buena cuenta de cualquiera que se te hubiera podido despistar. Ocúpate de los Brutes y los Jackals de la puerta lejana, luego entra y aniquila algunos Brutes más con tu Cañón de Combustible. Ahora destruye la torreta y los enemigos en el centro de la zona, antes de hacer lo mismo con una torreta alejada.



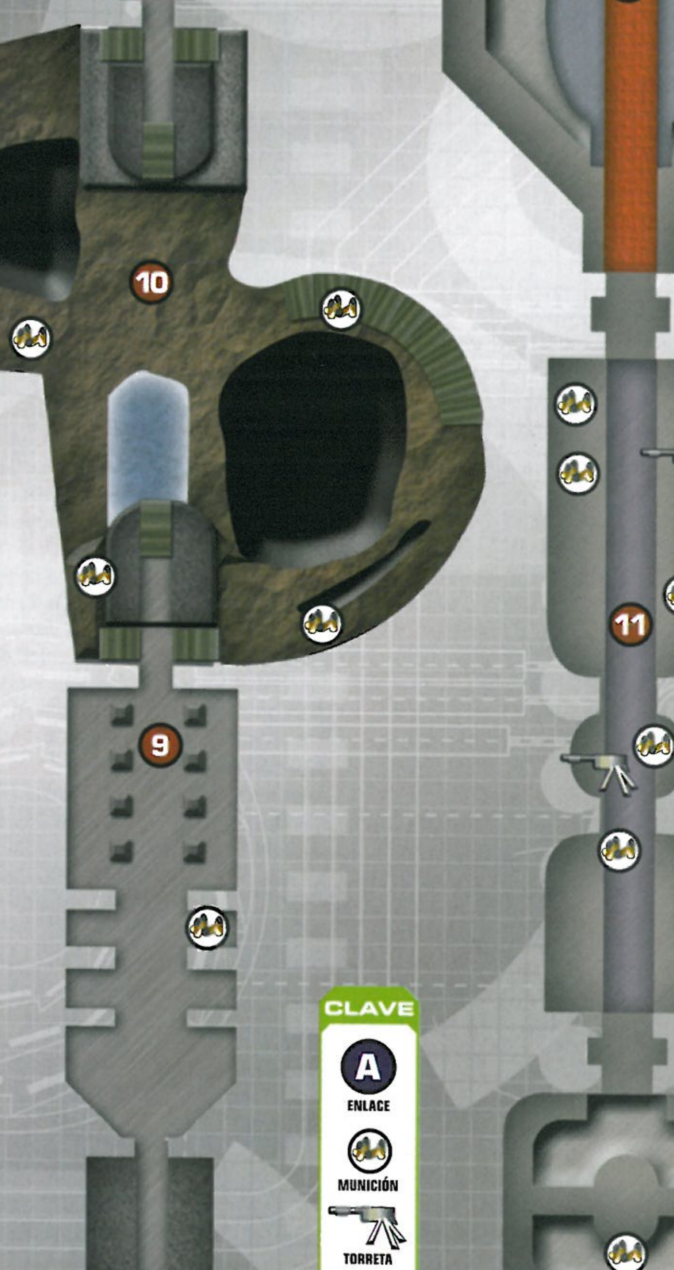
Usa el Cañón Brute en la rampa.

Elites, Hunters y Grunts saldrán repentinamente por la puerta cuando alcances la segunda mitad del puente, así que equipa un arma potente y no seas rácano con las granadas (11). Usa los pilares y los cráteres de las explosiones para cubrirte. Elites y Brutes están luchando en la siguiente zona, y algunos Hunters se unirán un poco después. La manera de sobrevivir es esperar a que la batalla comience, luego pegarte a la pared a mano derecha y usar una Espada Energética para aniquilar a los Elites. Espera a que acabe el combate escaleras abajo, y luego extermina a los supervivientes con los **CAÑONES DE COMBUSTIBLE** de los Elites (12). Abre la puerta cuando el área esté despejada y mata a tres Elites más en el lado opuesto. Ahora corre hacia el puente y espera a que el nivel termine.



11 Aquí los explosivos serán muy útiles.

12 Acaba con los Elites rápido y los Brutes aniquilarán a los Hunters.





NIVEL 11

ALZAMIENTO

COMO EL JEFE MAESTRO, EL INQUISIDOR DEJA GRAVEMIND CON SÓLO UN ARMA. ¿SERÁ SUFUCIENTE PARA MANTERSE CON VIDA?

OBJETIVO 1: DEFIÉNDETE DE LOS BRUTES

Coge la **ESPADA ENERGÉTICA** camino abajo, y activa tu camuflaje antes de girar el esquinazo y golpear al Brute en el cogote. Escóndete después de matarle y espera a que puedas volver a utilizar tu camuflaje, antes de hacer lo mismo con el siguiente enemigo. Sigue repitiendo este procedimiento mientras avanzas por el camino, pero recurre a la Espada cuando tengas que combatir contra grupos **(1)**. Ten cuidado, porque cuando alcances la zona abierta, un par de Brutes te dispararán desde una plataforma elevada.

OBJETIVO 2: VÉNGATE DE LOS TRAIDORES BRUTES

Algunos Elites aparecerán cuando hayas acabado con los Brutes. Entra en el edificio con ellos y luego lucha con los Jackals y los Brutes de la plataforma lejana. Permanece lejos de los Brutes mientras lo haces, o podrás ser derribado de donde te encuentras cuando carguen contra ti. Continúa abriéndote camino por las plataformas y subiendo las rampas, manteniéndote a distancia de los Brutes mientras usas un par de Aguijoneadores o Rifles de Plasma **(2)**.

Abre la puerta en lo alto de la rampa, luego activa tu camuflaje, baja corriendo por otra rampa y luego ve a la izquierda. Empieza a disparar a los enemigos desde donde te encuentras mientras tus aliados acometen un ataque frontal contra ellos. Ve a través del corredor y luego ábrete camino bajando las plataformas en la siguiente sala. Mira hacia abajo y dispara a tus enemigos desde el borde de cada una, sólo dejándote caer cuando no haya otro remedio **(3)**. El par de **AGUIJONEADORES** que encontrarás en una de las plataformas serán muy útiles para combatir a los Brutes en los niveles inferiores.

Activa tu camuflaje cuando estés entrando a la siguiente habitación y luego baja corriendo la rampa de la derecha para flanquear a tus enemigos. Pero ten cuidado, porque más Brutes entrarán corriendo por la puerta cuando te hayas cargado ya a unos cuantos. Lanza una granada o dos cuando empiecen a llegar.

OBJETIVO 3: ÁBRETE PASO HASTA EL FONDO DEL CAÑÓN

Coge el **CAÑÓN DE COMBUSTIBLE** en el siguiente pasillo y úsalo para aniquilar a los enemigos de fuera. Hecho esto, comienza a descender pasillo abajo y activa tu camuflaje cuando más Brutes se te acerquen. Pasa directamente a través de ellos, luego coge un Ghost y úsalo para aniquilarlos **(4)**. Comienza a conducir camino abajo y llegarás ante un gran grupo de Brutes y Jackals. Mata primero a los Brutes utilizando Cañones Brute porque suponen la mayor amenaza. Muévete lateralmente para esquivar el fuego enemigo, y reemplaza tu Ghost por uno de los que quedaron atrás si el que manejas está dañado o destruido. Estarás en serios problemas si te quedas sin un vehículo; si se da el caso recurre a tu camuflaje para realizar asesinatos sigilosos y luego esconderte para recargar tus escudos. La lucha abierta sería un suicidio.

Más tarde tendrás que luchar contra vehículos enemigos como Ghosts y Spectres **(5)**, elimínales antes que a ningún otro enemigo. Finalmente llegarás a una cascada que cae hacia una amplia zona abierta. Asegúrate de tener un Ghost llegado este momento, o la siguiente sección te resultará mucho más ardua.


4 Intenta no ser abordado.


6 El piloto podría intentar escapar cuando lances una granada.

7 Tener un Ghost será muy útil en la parte final del nivel.

OBJETIVO 4: ARRASA EL CAMPAMENTO BRUTE

Sitúate en lo alto de la cascada y mata a tantos Brutes como puedas, antes de dirigirte hacia la zona inferior. Sube por el camino de la derecha y utiliza el Ghost para acabar con cuentos Brutes se crucen en tu camino. Tendrás dos opciones si un Wraith ataca desde abajo: o bien destruirlo con tu Ghost o bajar e intentar el tanque para agenciártelo [6].

De cualquier forma, tendrás que usar el vehículo que hayas escogido para aniquilar a todos los Brutes que puedas del nivel inferior, antes de volver a la rampa.

Usa tu Ghost para conducir a través del edificio en lo alto de la rampa (si todavía lo tienes) pero no olvides aprovisionarte de munición en el propio edificio. Tendrás que verte las caras con un montón de enemigos un poco más lejos, incluyendo Brutes y snipers Jackals. También hay un Ghost enemigo aquí, así que destrúyelo u opta por robarlo si es necesario [7]. Usa tu armamento más potente (como los Cañones Brute) en esta sección, y no avances demasiado deprisa o tendrás serios problemas. Despeja el área de enemigos, y luego comienza a descender por el túnel hasta que un Ghost aparezca. Como antes, decide si prefieres destruirlo o robarlo, y luego encárgate del resto de los enemigos. Completa el nivel continuando tu avance por el túnel cuando todos los enemigos estén muertos.


5 El Spectre viene a ser como un Warthog Covenant.

CLAVE



ENLACE

MUNICIÓN

TORRETA

PUNTO

GHOST

NIVEL 12

GRAN CARIDAD

NIVEL 12

EL JEFE MAESTRO TENDRÁ QUE PERSEGUIR AL PROFETA DE LA VERDAD EN EL NIVEL FINAL. ¿PODRÁ ELIMINARLE Y DEJAR ASÍ A LOS COVENANT SIN LIDER?

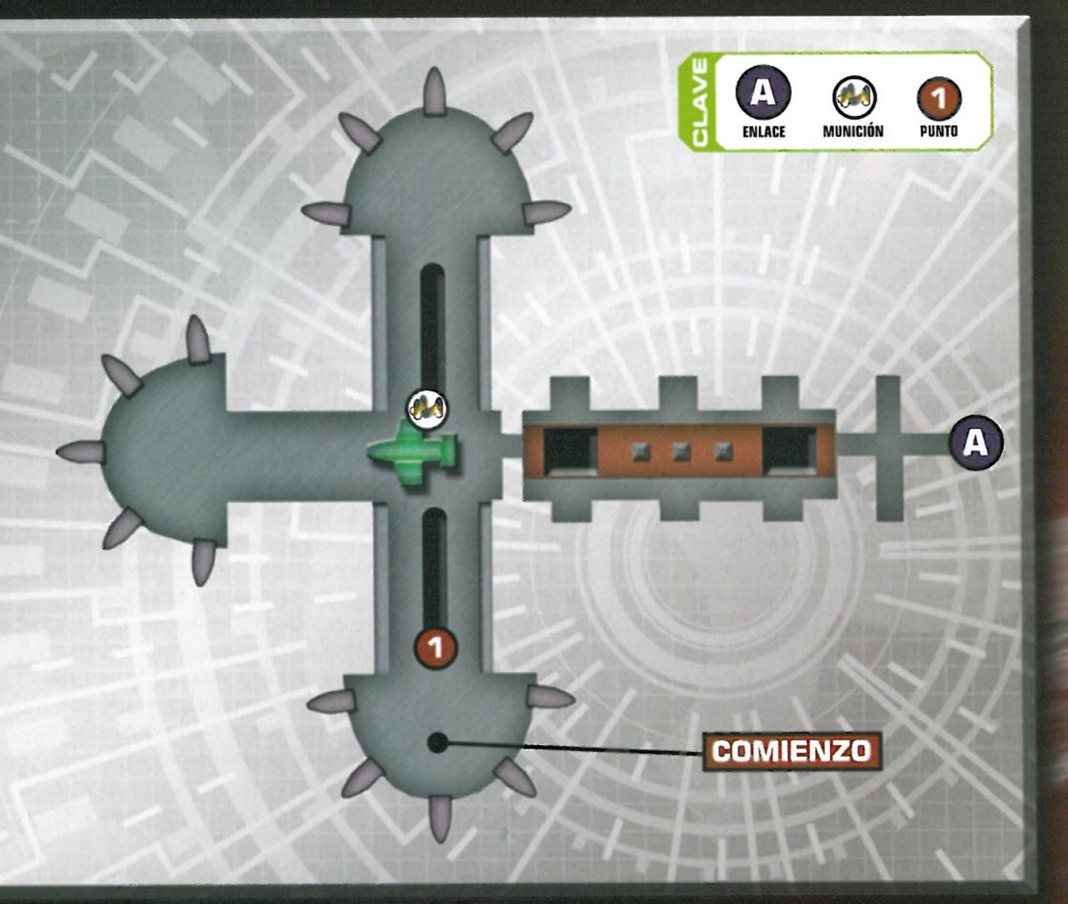
OBJETIVO 1: ÁBRETE PASO ADENTRO DE LA TORRE

Permanece quieto y espera a que los Flood vengan tras de ti. Elimínalos con tu Carabina cuando se aproximen [1], y luego cambia tu Pistola de Plasma por algo mejor en cuanto puedas. Dirígete a la plataforma principal cuando todos los enemigos estén muertos, y luego gira a la derecha para combatir contra algunos más. Coge el **LANZACOHETES** junto al Pelican, antes de entrar dentro y usarlo para volatilizar algunos Brutes.

OBJETIVO 2: MANTENTE DELANTE DE LOS FLOOD

Usa el ascensor gravitatorio al final del corredor y coge un Rifle de Plasma antes de volver al interior. Muévete hacia la primera plataforma, y cuando el puente aparezca espera a que termine el combate que se desarrolla a tu izquierda. Tras el final de la batalla un grupo de Drones te atacará. Retrocede por el puente hasta ponerte a cubierto para combatirlos más fácilmente. Luego avanza hacia el círculo resplandeciente en la plataforma [2].

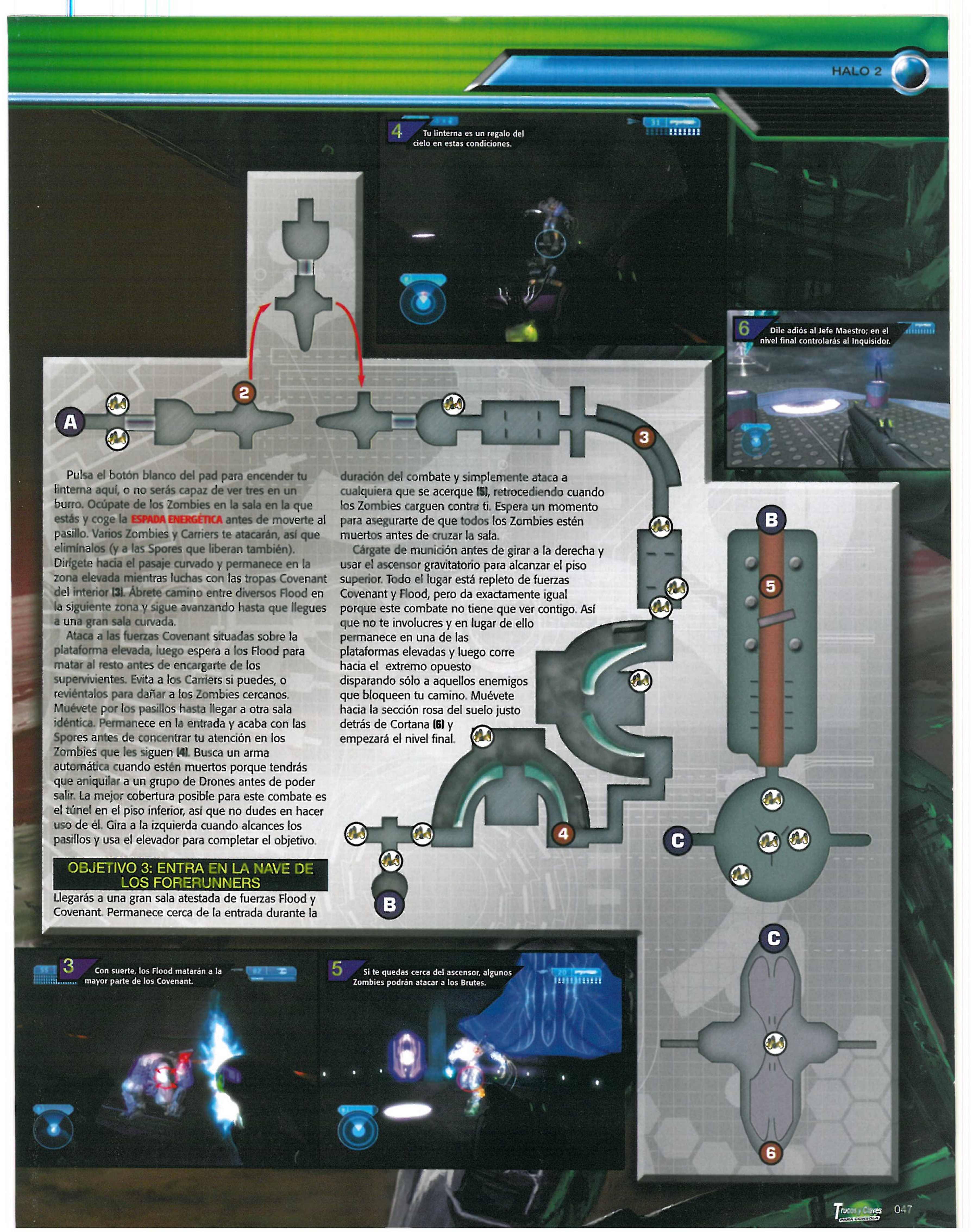
Mata a los ganadores de la batalla entre Drones y Flood, y luego dirígete hacia otro círculo resplandeciente para moverte a la tercera plataforma. Avanza hacia la puerta y otro grupo de Zombies te atacará, seguidos de un conjunto de Drones. Mata a los Zombies tan rápido como puedas, luego entra para escapar de los Drones ya que no te seguirán a través de la puerta.





1 Tu Carabina es la única arma útil por el momento.

2 Los círculos resplandecientes crean puentes entre las plataformas.



Pulsa el botón blanco del pad para encender tu linterna aquí, o no serás capaz de ver tres en un burro. Ocúpate de los Zombies en la sala en la que estás y coge la **ESPADA ENERGÉTICA** antes de moverte al pasillo. Varios Zombies y Carriers te atacarán, así que elimínalos (y a las Spores que liberan también). Dirígete hacia el pasaje curvado y permanece en la zona elevada mientras luchas con las tropas Covenant del interior **[3]**. Ábrete camino entre diversos Flood en la siguiente zona y sigue avanzando hasta que llegues a una gran sala curvada.

Ataca a las fuerzas Covenant situadas sobre la plataforma elevada, luego espera a los Flood para matar al resto antes de encargarte de los supervivientes. Evita a los Carriers si puedes, o reviéntalos para dañar a los Zombies cercanos. Muévete por los pasillos hasta llegar a otra sala idéntica. Permanece en la entrada y acaba con las Spores antes de concentrar tu atención en los Zombies que les siguen **[4]**. Busca un arma automática cuando estén muertos porque tendrás que aniquilar a un grupo de Drones antes de poder salir. La mejor cobertura posible para este combate es el túnel en el piso inferior, así que no dudes en hacer uso de él. Gira a la izquierda cuando alcances los pasillos y usa el elevador para completar el objetivo.

OBJETIVO 3: ENTRA EN LA NAVE DE LOS FORERUNNERS

Llegarás a una gran sala atestada de fuerzas Flood y Covenant. Permanece cerca de la entrada durante la duración del combate y simplemente ataca a cualquiera que se acerque **[5]**, retrocediendo cuando los Zombies carguen contra ti. Espera un momento para asegurarte de que todos los Zombies estén muertos antes de cruzar la sala.

Cárgate de munición antes de girar a la derecha y usar el ascensor gravitatorio para alcanzar el piso superior. Todo el lugar está repleto de fuerzas Covenant y Flood, pero da exactamente igual porque este combate no tiene que ver contigo. Así que no te involucres y en lugar de ello permanece en una de las plataformas elevadas y luego corre hacia el extremo opuesto disparando sólo a aquellos enemigos que bloqueen tu camino. Muévete hacia la sección rosa del suelo justo detrás de Cortana **[6]** y empezará el nivel final.

NIVEL 13

NIVEL 13

EL GRAN VIAJE

EL INQUISIDOR NECESITA ALCANZAR A TARTARUS Y EL ÍNDICE ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE. ¿PODRÁ CONSEGUIRLO A TIEMPO O ALGUIEN LO EVITARÁ?

OBJETIVO 1: ACABA CON CUANTO BRUTE SE CRUCE EN TU CAMINO

Súbete al Wraith y comienza a moverte por la playa, destruyendo a los Ghosts mientras avanzas **(1)**. Aunque el Wrait dispara rápidamente, sus proyectiles se mueven en una lenta parábola, lo que significa que tendrás que apuntar bastante por encima de tus objetivos. Otra desventaja del Wraith es que no podrás disparar a los blancos terrestres que estén próximos. Si un enemigo se te acerca tendrás que golpearle pulsando el gatillo izquierdo del pad.

Diversos Wraith bloquearán tu camino a lo largo del valle; mantén la distancia mientras luches contra ellos porque así conseguirás más tiempo para esquivar sus disparos. Destrúyelos antes de hacer lo propio con los Ghosts porque son más peligrosos.

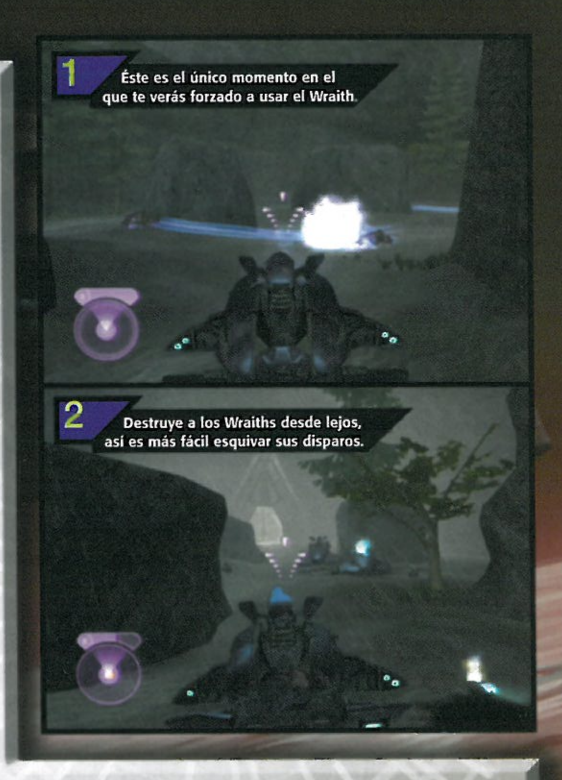
OBJETIVO 2: DIRIGE EL SCARAB

Un Phantom enemigo aparecerá cuando alcances la propia playa. Continúa moviéndote para esquivar sus disparos e intenta esconderte tras una roca en cuanto puedas. Aniquila a un par de Wraith escondidos en las rocas justo detrás del Scarab **(2)**, luego encárgate de los soldados de a pie. Sabrás que la zona está despejada cuando oigas a unos pocos Elites hablando acerca de tomar control del Phantom. Entra por la puerta pasadas las rocas para encontrar algunas caras conocidas.

Deja que los Hunters lideren tus pasos dentro de la sala corredor abajo, y luego activa tu camuflaje y síguelos dentro cuando sea seguro hacerlo. Corre rampa arriba y ayuda a tus aliados a matar a los Brutes, retrocediendo cuando carguen. Las granadas son bastante útiles aquí ya que los Brutes están bastante agrupados **(3)**.

Entra en la siguiente sala cuando el camino esté despejado y mata a los Brutes inmediatamente. Comienza a abrirte camino por las plataformas y usa tu camuflaje cuando gires por al esquina hacia la izquierda. Arroja una granada a la torreta **(4)**, antes de seguir avanzando luchando a brazo partido contra los Jackals y los Brutes. Corre a parapetarte y vuélvete invisible si te encuentras en serios problemas para hacer que los enemigos ataquen a los Hunters en lugar de a ti. Esto te debería permitir pasar sigilosamente detrás de ellos con relativa seguridad.

Cualquiera de tus aliados que haya sobrevivido te dejará ahora cuando alcances el puente, de vuelta al exterior. Coge un **RIFLE DE HAZ** y permanece en la entrada del área mientras te cargas en plan francotirador a los Jackals desde la distancia **(5)**. No avances más o captarás la atención del Phantom enemigo.

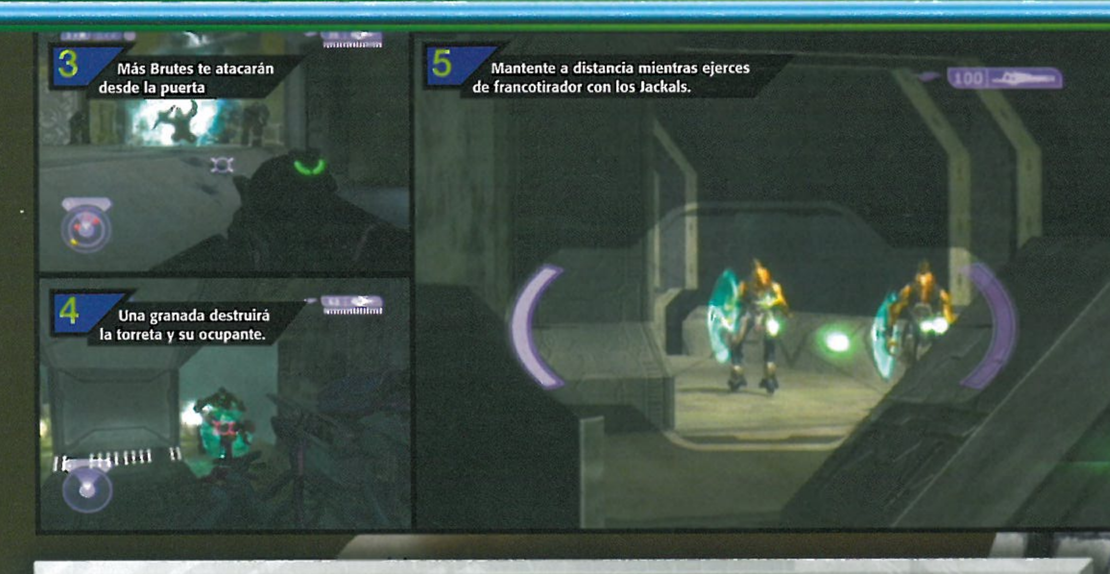


1 Éste es el único momento en el que te verás forzado a usar el Wraith.

2 Destruye a los Wraiths desde lejos, así es más fácil esquivar sus disparos.



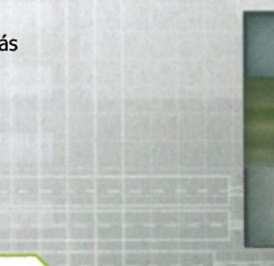




3 Más Brutes te atacarán desde la puerta

4 Una granada destruirá la torreta y su ocupante.

5 Mantente a distancia mientras ejerces de francotirador con los Jackals.



6 Ochos disparos de cada arma deberían equivaler a una muerte segura.



7 Reemplaza tu Banshee si está seriamente dañado.

Comienza a cruzar el puente cuando los Jackals estén muertos, activando tu camuflaje a mitad de camino y metiéndote en el pasillo al final del todo. Mata a los Drones, aprovechando la otra puerta por si fuese necesario esconderse para recargar escudos. Cuando los Drones estén muertos, podrás coger los **AGUIJONEADORES** junto a ellos; los necesitarás en la siguiente zona.

Sube corriendo la rampa en la sala después del puente y activa tu camuflaje antes de girar la próxima esquina. Empieza por matar a los Jackals más próximos, posesionándote de forma que no puedan parar tus disparos con sus escudos. Si necesitas reparar tu escudo retrocede a la esquina anterior cuantas veces sea necesario. Puedes –y debes- usar la misma táctica con los Brutes en el piso inferior **[6]**. Asegúrate de llenar su cuerpo con las suficientes Agujas como para que exploten, ya que dispararles unas pocas cada tanto es una perdida de tiempo.

Dispara a los generadores de escudos metálicos para liberar a los Elites y los Hunters de sus celdas, luego baja corriendo por el próximo corredor y activa tu camuflaje cuando estés fuera. Mata al primer Brute por detrás, luego encárgate del resto con la ayuda de tus aliados.

OBJETIVO 3: ESCOLTA AL SCARAB DE JOHNSON

Sube a uno de los Banshees cuando aterricen, luego vuela junto al Scarab y empieza a disparar a los Wraiths. Usa tus bombas (pulsando el botón **B**) y mantente a una distancia segura respecto a ellos, o abrirán fuego con sus cañones láser. Avanza a través del cañón cuando hayas destruido a los Wraiths y asciende para destruir las torretas a la vuelta de la esquina. Desciende al nivel del suelo cuando las hayas destruido para ocuparte de un Spectre **[7]** (mapa en la página anterior). Aquí las bombas son especialmente útiles para eliminar más fácilmente al Spectre.

Tendrás que encargarte a continuación de un segundo Spectre, luego ataca a los Banshees que vuelan a tu alrededor, realizando maniobras de evasión si eres herido. Reemplaza tu Banshee con uno de los que se hayan en el suelo cuando los

CONTINÚA

CLAVE








A		2		
ENLACE	TORRETA	PUNTO	BANSHEE	MUNICIÓN





NIVEL 13

EL GRAN VIAJE

CONTINUACIÓN



8 ¡Ánimo! Ya estás cerca del final...



9 Arroja una granada y luego escóndete en el túnel.

enemigos dejen de llegar, y luego participa en el combate al otro lado de la esquina. Destruye la última torreta y luego sigue al Scarab a la Sala de Control **(8)** (mira el mapa dos páginas atrás). Destruye cualquier Banshee que te encuentres, pero deja al margen a los Gratis, o te atacarán. Vuela sobre el agua y el Scarab atacará la puerta de la Sala de Control. Defiéndete mientras la puerta se abre, luego vuela hacia ella y entra dentro.

OBJETIVO 4: OCÚPATE DE TARTARUS

Pasa a través de las ruinas de la entrada y activa tu camuflaje cuando alcances el punto intermedio de la siguiente zona. Arroja una granada al grupo de Brutes antes de salir corriendo, disparando mientras lo haces **(9)**. Usa el pasaje subterráneo para tu beneficio ya que te ofrece un buen lugar para esconderte. También limita el número de Brutes que pueden atacar a la vez, así que úsalo como escenario de cada uno de tus ataques. No te olvides tampoco de tu camuflaje y realiza tantos asesinatos sigilosos como puedas. En cualquier caso deberías asegurarte de conservar al menos una granada y algo de munición para el Cañón Brute, pues necesitarás ambas cosas para enfrentarte a **(TARTARUS)**, corredor abajo. Si consigues derrotarle evitarás la destrucción de Halo y habrás completado el juego. ¡Felicidades!

JEFE FINAL: TARTARUS

Tartarus no está solo; empieza el combate con varios guardaespaldas. Lánzale una granada a los Brutes que están a uno de sus lados, y luego usa tu Cañón Brute para disparar a los otros. Tartarus saltará ahora a la plataforma central, así que síguele a ella para empezar el verdadero combate.

Evita atacar a Tartarus mientras un resplandor le rodee porque eso significa que su escudo está activado y no puede recibir ningún daño. Tendrás que esperar a tus aliados para que le hagan algo de daño y para que su escudo quede desactivado. Atácale con todo lo que tengas cuando eso ocurra porque el escudo no estará inactivo por mucho tiempo y pronto lo recuperará.

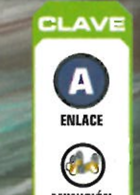
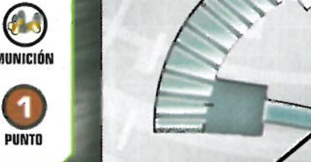
Mantente a buena distancia de Tartarus ya que puede acabar contigo con un solo golpe de su martillo. Sin embargo, no posee ningún tipo de ataque a distancia, así que mientras esté lejos estarás a salvo.

Tampoco te acerques demasiado al borde de la zona de combate porque es fácil caerse y morir de la forma más tonta. Los agujeros en la zona en la que empezaste pueden ser molestos, pero todo lo que hacen es llevarte a la zona inferior; sólo tendrás que ponerte sobre la luz del medio para ser transportado a la zona superior. Si te quedas sin munición durante el combate puedes encontrar más aquí. En cualquier caso, si no te emperras en atacar a Tartarus cuando su escudo esté activo no deberías tener problemas para superarlo.



B Primero mata a los guardaespaldas.

B No puedes dañar a Tartarus cuando su escudo está activo.


SECUENCIA FINAL







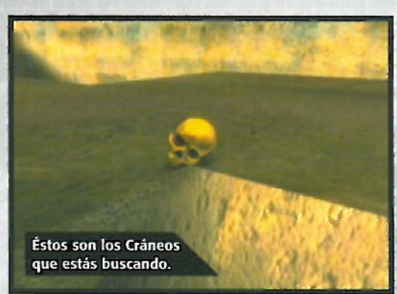


SECRETOS

HAY UN CIERTO NÚMERO DE EXTRAS SECRETOS ESCONDIDOS EN HALO 2, QUE PUEDEN IR DESDE OBJETOS OCULTOS A MENSAJES. NO TE PIERDAS ESTA LISTA.

CRÁNEOS

Hay Cráneos secretos que recoger escondidos en Halo 2, aunque muchos sólo aparecen en el nivel de dificultad Legendario. Muchos de ellos sólo valen para hacer que el juego sea más difícil, pero otros son medianamente útiles. Aquí te mostramos a modo de ejemplo cómo conseguir uno bastante fácil: Empieza el nivel de las Afueras con cualquier nivel de dificultad y atraviesa la primera puerta. Gírate y salta sobre la luz encima de la puerta, entonces agáchate-salta hacia el declive a tu derecha. Encontrarás el Cráneo "Ciego" bajando un camino a tu izquierda; esto provoca que tu HUD se vuelva invisible, lo que hace desaparecer tu cursor para apuntar y los marcadores de tu munición y escudo. Tus armas también se vuelven invisibles, así que no podrás ver lo que estás empuñando (i).


Éstos son los Cráneos que estás buscando.

TÉCNICAS DE SALTO

Estas técnicas son necesarias para conseguir la mayor parte de los Cráneos en el juego o para alcanzar áreas inaccesibles de otro modo.

SALTO AGACHADO

Sólo proporciona un pequeño impulso en la altura del salto, pero aún así puede resultar útil para alcanzar ciertas plataformas. Normalmente puedes realizar este tipo de salto pulsando el botón A, o agachándote a mitad de camino en el aire apretando la palanca analógica izquierda.

SALTO GRANADA

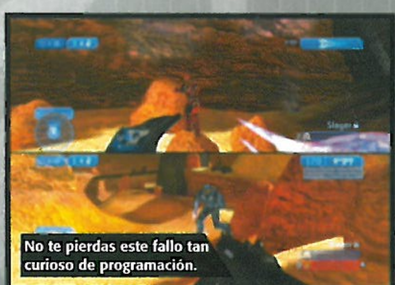
Necesitarás una granada y un buen timing para realizar este tipo de salto. Arroja una granada a tus pies (vale de cualquier tipo), y luego salta justo antes de que explote. La onda expansiva debería empujarte a una considerable altura, mucho más lejos de donde llegarías habitualmente con un salto normal. Pero ten mucho cuidado al usar esta técnica: si el timing no es el adecuado las consecuencias pueden ser fatales.


El Salto Granada es difícil de realizar.

FALLO DE LA ESPADA ENERGÉTICA

Este fallo de programación permite a los jugadores lanzarse al aire y volar sobre sus oponentes. Puedes forzar este fallo siguiendo el siguiente método en modo multijugador:

1. Equipa al Jugador 1 con una Espada Energética, luego sitúale en el asiento de un Warthog o de un Spectre.
2. Mueve al Jugador 2 cerca del Warthog y haz que el jugador 1 le ataque con la Espada sin salir del vehículo. Oirás el efecto de sonido de la Espada, pero nada más sucederá.
3. Envía al Jugador 2 a lo lejos, pero mantente dentro del campo de visión del Jugador 1 en el Warthog.
4. Baja del Warthog con el Jugador 1 y debería volar directamente hacía el Jugador 2.


No te pierdas este fallo tan curioso de programación.

¡CUELGUE!

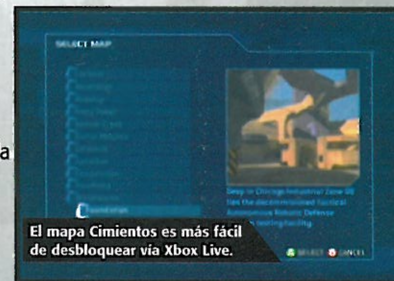
Antes de ser comprados por Microsoft, Bungie solía hacer juegos para ordenadores Apple. Como resultado de ello, parece que los desarrolladores no se han podido resistir a darle una puyita a Microsoft en su último juego. Si utilizas el interruptor en el edificio principal del mapa Zanzíbar, el panel frente a ti cambiará de color. En ese momento aparecerá la famosa y temida Pantalla Azul que tan bien conocen los usuarios de Windows con uno de los muchos cuelgues de la versión antigua.


Usa el panel para ver el famoso mensaje.

MAPA CIMIENTOS

Desafortunadamente, un fallo de programación en *Halo 2* provoca que este mapa multijugador no pueda ser desbloqueado al completar el juego, como originalmente se planeó. Afortunadamente, los jugadores pueden conectarse a Xbox Live para conseguir el mapa, pero los que no sean suscriptores del servicio pueden hacer lo siguiente:

1. Llega a "El Gran Viaje" en el juego principal.
2. Crea un nuevo Perfil en el menú de Configuración.
3. Inicia un Juego Cooperativo en el nivel "El Gran Viaje" y haz que el Jugador 2 escoja el nuevo Perfil de la lista.
4. Completa el nivel y haz que el Jugador 2 obedezca todos los mensajes del tutorial que aparecen en pantalla.
5. El mapa Cimientos debería ahora estar desbloqueado.



El mapa Cimientos es más fácil de desbloquear vía Xbox Live.



HALO 2 ES EL JUEGO PARA SER JUGADO EN LIVE DEL MOMENTO, ASÍ QUE HEMOS PENSADO QUE OS VENDRÍAN BIEN TRUCOS Y MAPAS.

HALO 2 - TRUCOS MULTIJUGADOR

MODOS DE JUEGO

Asalto – Un jugador coge la bomba e intenta colocarla en la base del enemigo. Quien lleva la bomba no puede disparar y además corre más despacio de lo normal.

Rey de la colina – Mantén el control sobre una determinada zona por un cierto periodo de tiempo. Si cualquier oponente entra en la zona, el contador de tiempo se parará hasta que el área esté limpia de nuevo.

Asesino – Esencialmente un modo Deathmatch. Mata a todos los demás o al equipo contrario antes de que se acabe el tiempo prefijado, o seas el último que quede vivo.

Capturar la bandera – Roba la bandera de la base del adversario y llévala hasta la tuya para ganar un punto. El primer equipo que logre un determinado número de puntos gana el juego.

Bola loca – Coge la bola y mantenla en tu poder para acumular tiempo. El primero que llegue a una cantidad de tiempo prefijado gana el juego.


El abordaje es un técnica esencial que deberás dominar si quieres derribar a tus adversarios de sus vehículos.

Territorios – Toma el control de un territorio en cuanto puedas y empieza la época de recolección.

Juggernaut – Mata al Juggernaut para asumir su papel. Sólo el Juggernaut puede acumular puntos, así que trabaja en equipo para acabar con él.

Variantes – Hay un cierto número de variantes de cada juego, hasta un total de 40 opciones multijugador en total. Además, cabe la posibilidad de que crees la tuya propia, claro.


El mapa Zanzibar es bien conocido por muchos

CLAN HUMANO

Elige bien entre un Spartan o un Elite, luego cambia el color, insignias y armadura para realizar ajustes a tu clan. Recuerda que los mapas multijugador ofrecen una amplia variedad de colorido e iluminación, así que no tengas reparos a la hora de aplicar colores vistosos a tus Elites ya que es posible que a pesar de ello se camuflen perfectamente con los no menos vistosos decorados y pasen desapercibidos desde lejos.

Incluso si no perteneces a un clan, Halo 2 ofrece diversas opciones que permiten al jugador mantener sesiones multijugador tan apetecibles como sea posible. El sistema Líder es un perfecto ejemplo de ello, y elimina todo el stress de tener que buscar un servidor en Internet. La persona que inicia la sesión pasa a ser el líder y escoge el mapa y las opciones para cada ronda de combate, justo como el host haría en cualquier título de Live. Sin embargo, si el Líder deja la sesión, o se desconecta, la partida permanece intacta y otro jugador asumirá su rol; lo que significa que una vez que hayas dado con un grupo apetecible de usuarios de Live con niveles similares de habilidad no hay necesidad de abandonar la partida aunque el Líder lo haga.


Recuerda, la Espada Energética puede atacar tanto vertical como horizontalmente.


Prueba a realizar ataques coordinados con tus colegas usando vehículos como el Warthog. Uno conduce y otro dispara.

MASTER EN ARMAS

El jugador que utilice la doble empuñadura de armas será probablemente el ganador. En muchos mapas el jugador comienza con un Subfusil, así que el mejor consejo que te podemos dar es que busques otro enseguida. Aunque esto implique que no podrás utilizar granadas, la mayor parte de las veces la acción será tan frenética que no habrá lugar para utilizarlas y si lo haces apenas causarán daño. Usa las dos armas al mismo tiempo y mata a tu oponente antes de que tenga opción de huir y recargar sus escudos. Los juegos básicos en el modo Asesino consisten en eliminar oponentes tan rápido como puedas, así que utilizar dos armas a la vez será la clave del éxito.

Otro consejo es que intentes averiguar dónde está la Espada Energética en cada nivel ya que esta arma es siempre una amenaza letal. Uno solo de sus golpes puede matar a un adversario, así que a menos que el mapa sea tremendamente abierto, siempre habrá una posibilidad de utilizarla. En los niveles más abiertos intenta buscar el Camuflaje Activo o el Rifle de Precisión para mantener las distancias.







EQUIPO DE JUGADORES

La mayor parte de los juegos en equipo se disfrutan mejor en mapas grandes, especialmente en modos como Asalto o Territorios, y esos niveles siempre contienen vehículos. Un conductor con un artillero se muestra siempre como una combinación letal y esa es desde luego una de las mejores formas de conseguir bajas adversarias en el juego en equipo. También es más fácil lanzar asaltos a las posiciones fuertes del enemigo en vehículos, un procedimiento que puede ser muy útil cuando intentas poner una bomba o capturar una bandera. Y si tienes miedo a ser abordado, no olvides intentar mantener siempre el Warthog en movimiento y deja que tu compañero se encargue de disparar.


Saltar es una de las mejores formas para evitar el fuego enemigo, no pares ni un momento.


El ascensor en la parte de atrás de la Torre de Marfil permite a los jugadores colocarse a tu espalda por sorpresa.

Capturar la bandera y Territorios necesitan más comunicación. La defensa es tan importante como el ataque en estos modos, y mantener la ventaja es la clave para ganar la batalla. Durante las sesiones de Territorios intenta capturar los objetivos tan rápido como puedas, ya que así empezarás a acumular un tiempo valioso. Es mucho más difícil reconquistar objetivos que ganarlos al principio. El modo Capturar la bandera es similar, sólo que en vez de una defensa masiva, ¿por qué no dejar a un francotirador o a alguien con una Espada Energética custodiando tu propia bandera? De esa forma la mayor parte del equipo podrá atacar, mientras que un aguerrido defensor defenderá nuestra más valiosa posesión.


Quien lleve la bandera no puede disparar, así que es esencial protegerle.

NO ME TOQUES LA BOLA

El objetivo del juego es mantener la posesión de la bola por un cierto periodo de tiempo mientras todos los demás intentan arrebatártela. Aunque no puedes utilizar ninguna arma, sí podrás utilizar el cuerpo a cuerpo mientras lleves la bola, así que sigue moviéndote, sigue saltando, y líbrate de cualquiera que se acerque demasiado. Esconderse no es una táctica demasiado útil porque la posesión del jugador que porta la bola está siempre claramente marcada en la pantalla de todos los jugadores. Esa táctica sólo funciona bien en el modo Asalto, cuando un jugador esté en posesión de la bomba.


En el mapa Ascensión usa el Banshee para realizar ataques aéreos.

MEZCLANDO LAS COSAS UN POQUITO


Permanecerás estático cuando uses las torretas, pero tu poder ofensivo será muy elevado.


El mapa Encerrona es, tal y como su propio nombre indica, muy cerrado, casi claustrofóbico.

Usa el amplio número de Variantes en los menús multijugador de *Halo* 2. Todos los modos toman una nueva dirección cuando las reglas son alteradas, así que si no te gustan las características que vienen prefijadas no dudes en cambiarlas por tu cuenta. Si tienes dudas al respecto cuando el Líder lance la partida, pulsa el botón **X** para parar la cuenta atrás hasta que alguien te explique las reglas convenientemente.

Modos como el Juggernaut (en el que los jugadores tienen que matar al Juggernaut para convertirse en él antes de que el juego acabe) o el Rey de la colina (en el que los jugadores tienen que permanecer en una zona por un tiempo determinado) requieren tácticas más sigilosas, y esto cambia cuando las Variantes entran en juego. Esperar para el momento adecuado en el que realizar el ataque es esencial, y a menudo es preferible esperar a que otros jugadores ataquen antes de realizar un movimiento hacia el propio objetivo.

ENCERRONA

EL PRIMER MAPA DE LA LISTA ES PEQUEÑO, IDEAL PARA JUGAR PARTIDAS EN LOS MODOS ASESINO Y JUGGERNAUT.

1. CAPTURAR LA BANDERA
Las partidas en Capturar la bandera pueden ser muy rápidas en este nivel ya que no se tarda mucho en llegar a ambas. En cualquier caso le tocará al equipo Azul ser más defensivo porque al equipo Rojo sólo le llevará 10 segundos llegar hasta su bandera.

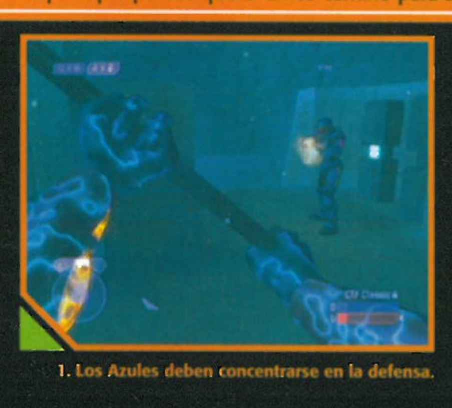
2. ¡SOY UN SNIPEEEEERRRGH!
El mejor punto para ejercer de francotirador es el propio lugar en el que encontrarás el Rifle de Precisión. Pero por desgracia el lugar también tiene barriles explosivos, así que no es el sitio más seguro en el que permanecer. También es fácil situarse detrás de un sniper, por eso, tal vez lo mejor sea dedicarse al combate directo.

3. ASALTO A LA BASE
Al principio parece que el único camino para subir a la base Azul es a través de las rampas. Sin embargo, es posible saltar desde el puente de enfrente, a través del raíl lateral.

4. QUIEN TIENE UNA ESPADA...
En un nivel tan pequeño apoderarte de la Espada Energética debería ser tu principal prioridad, y por ella debes luchar en estos primeros compases del juego. Usada adecuadamente puede deparar un montón de muertes enemigas. Sólo acuérdate de mantenerte en el interior, donde los combates serán muy cercanos y no tendrás que preocuparte de los snipers.

5.¡SORPRESITA!
Es posible saltar de una plataforma o un puente a otro, sorprendiendo a quien estuviese abajo. Usa esta táctica para conseguir muertes en plan comando.


3. Salta al borde y de ahí al tejado.


1. Los Azules deben concentrarse en la defensa.

NIVEL INFERIOR
ASCENSOR
EN CORNISAS
TÚNEL
ROOM BELOW
NIVEL SUPERIOR

5. Éste es un buen atajo hacia la base Azul.


RIFLE DE BATALLA

CAÑÓN BRUTE

ESPADA ENERGÉTICA

MAGNUM

GRANADA DE PLASMA

RIFLE DE PLASMA

COHETES

SUBFUSIL

TELEPORTADOR

SOBRESCUDO

CAMUFLAJE ACTIVO

RIFLE DE HAZ

CARABINA

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

AGUIJONEADOR

PISTOLA DE PLASMA

LANZACOHETES

ESCOPETA

RIFLE DE PRECISIÓN
BOLA LOCA
BANDERA
BOMBA



ASCENSIÓN

ASCENSIÓN ES UN MAPA ABIERTO DE TAMAÑO MEDIO CON MONTONES DE OPORTUNIDADES PARA LOS FRANCOTIRADORES.

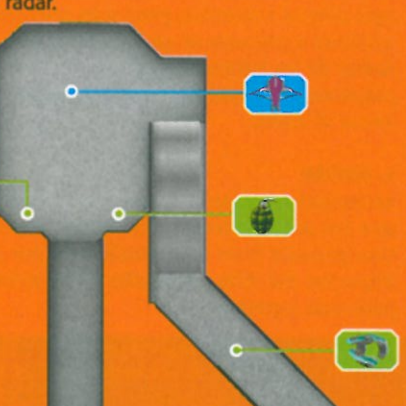
1. NIDO DE FRANCOTIRADOR
Puedes ver la mayor parte del nivel desde aquí y hay un Rifle de Precisión cerca. Lo malo es que todo el mundo lo sabe, así que mirarán allí rápidamente.

2. EL SNIPER ESCONDIDO
Ascensión es el mejor mapa para los francotiradores porque la cima de sus torres sólo puede ser alcanzada con los Banshees. Coge uno de ellos y luego vuela hasta lo más alto de cualquier torre, donde encontrarás plataformas para francotiradores y además con lugares adecuados para recargar tu escudo.

3. SUPREMACÍA
El Lanzacohetes es importante porque es el primer objeto a por el que pueden ir los del equipo Azul en las partidas de Capturar la bandera ya que está muy cerca de su base. Es el arma más efectiva contra el Bansheee, así que el equipo que logre hacerse con las dos tendrá una seria ventaja.

4. CONFUSIÓN
Usa el teletransportador y la plataforma de salto en esta plataforma para confundir a tus oponentes en el modo Bola Loca ya que cada uno de ellos te llevará a una parte diferente del mapa.

5. ESCONDITE
En un juego Bola Loca puedes esconderte en una cornisa detrás de una de las torres, o bien dejarte caer sobre ella o bien saltar desde el final de una de las cornisas, para situarte en un lugar a salvo de miradas. Y si además te agachas desaparecerás del radar.





1. El nido de francotirador tiene una buena vista de casi todo el mapa..



3. Cuidado con los Lanzacohetes.

ASCENSOR

DEBAJO

PISO SUPERIOR

5. Éste es un truco tan viejo como sucio.

BANSHEE | GHOST | WARTHOG | WRAITH

RIFLE DE BATALLA | CAÑÓN BRUTE | ESPADA ENERGÉTICA | MAGNUM | GRANADA DE PLASMA | RIFLE DE PLASMA | COHETES | SUBFUSIL | TELEPORTADOR | SOBRESCUDO | CAMUFLAJE ACTIVO | RIFLE DE HAZ | CARABINA | GRANADA DE FRAGMENTACIÓN | AGUIJONEADOR | PISTOLA DE PLASMA | LANZACOHETES | ESCOPETA | RIFLE DE PRECISIÓN | BOLA LOCA | BANDERA | BOMBA

CENTRO DE LA NAVE

ESTA NAVE COVENANT ES SIMÉTRICA, LO QUE LA HACE IDÓNEA PARA JUEGOS EN EQUIPO COMO CAPTURAR LA BANDERA.

1. SUBIENDO
Aquí puedes alcanzar la plataforma púrpura, pero no es nada fácil. Primero tendrás o bien que saltar desde la rampa hacia abajo y sobre la cornisa en el muro exterior, o bien saltar hacia arriba por la barrera en el borde de la rampa. El único problema es la ausencia de Rifles de Haz o de Precisión en este nivel, así que te las tendrás que arreglar con el Rifle de Batalla o la Carabina Covenant.

2. ASALTO ENERGÉTICO
La Espada Energética se encuentra justo en lo más alto del nivel, en la plataforma central. Cógela si puedes, luego dirígete sin vacilar hacia la base de tus adversarios cuando participes en un juego del estilo Capturar la bandera.

3. EN LA BASE
Los ascensores de la planta principal te transportan directamente a la parte derecha de la bandera. De todas formas, tus enemigos conocen este truco, así que prepara una granada por si acaso.

4. ¡CUBRIDME!
La plataforma central no es demasiado práctica para ofrecer cobertura, pero sí es muy útil para ayudarte a preparar el asalto a las bases. Agáchate detrás de las barandillas de los lados de la plataforma y limpia la base de enemigos antes de lanzar el asalto.

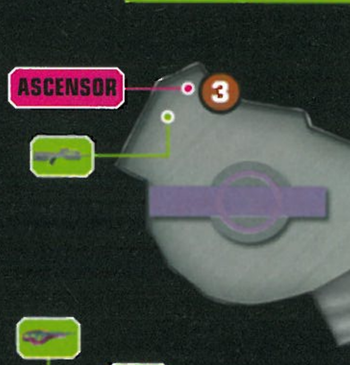
5. BOOM!
Sé cuidadoso cuando avances por este nivel ya que los contenedores púrpura son explosivos. Una granada bien emplazada o un par de impactos del Rifle de Batalla serán suficientes para que exploten.


1. Llegar hasta aquí es difícil pero no imposible.


2. Asegúrate de que el resto de tu equipo te sigue.

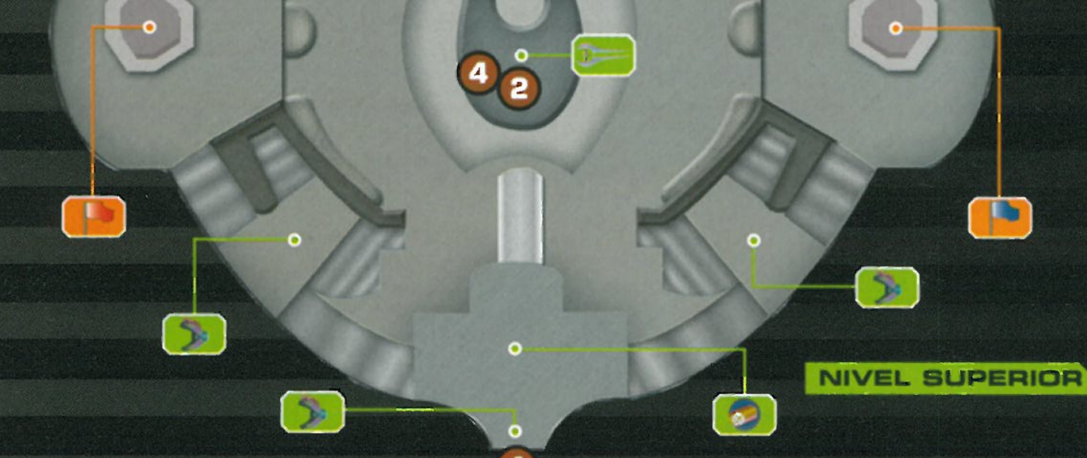

3. Si vienen a través del ascensor, lanza una Granada de Plasma.

NIVEL INFERIOR





4. Cúbrete bien y los enemigos no lo tendrán nada fácil para dispararte.




5. Los contenedores explosivos tienen mucho peligro.





















RIFLE DE BATALLA · CAÑÓN BRUTE · ESPADA ENERGÉTICA · MAGNUM · GRANADA DE PLASMA · RIFLE DE PLASMA · COHETES · SUBFUSIL · TELEPORTADOR · SOBRESCUDO · CAMUFLAJE ACTIVO · RIFLE DE HAZ · CARABINA · GRANADA DE FRAGMENTACIÓN · AGUIJONEADOR · PISTOLA DE PLASMA · LANZACOHETES · ESCOPETA · RIFLE DE PRECISIÓN · BOLA LOCA · BANDERA · BOMBA

TORRE DE MARFIL

NO ES ACONSEJABLE PARA ALBERGAR A MUCHA GENTE YA QUE ES UNO DE LOS NIVELES MÁS PEQUEÑOS.

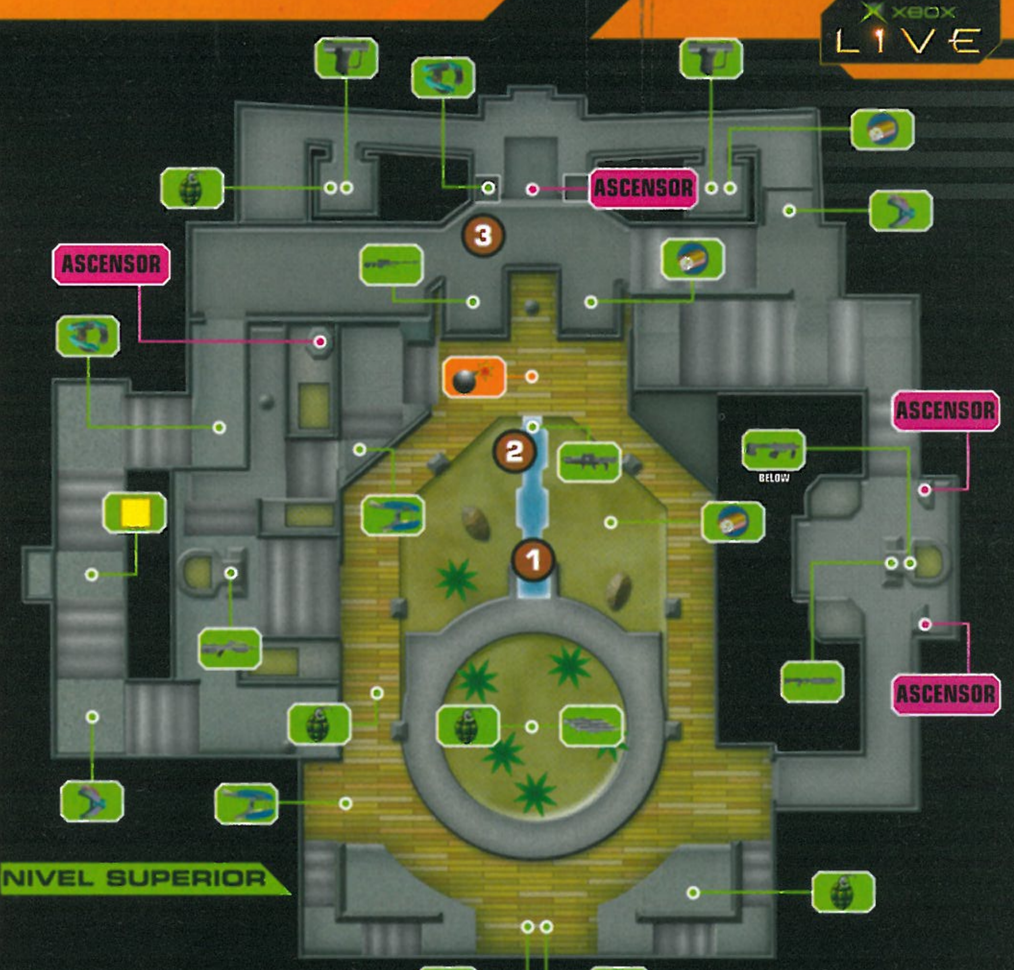
1. ¡A LA CARGA!
Las bases están muy cerca en este mapa. Intenta organizar un ataque directo a toda prisa desde el centro para pillar a tus adversarios por sorpresa.

2. ARMAS ESPECIALES
Los emplazamientos del Lanzacohetes y de la Espada Energética están donde caen las cataratas. El Lanzacohetes está en la planta baja, mientras que la Espada se encuentra en el sótano.

3. ¿FRANCOTIRADOR A SALVO?
El emplazamiento principal para los francotiradores está cerca del Rifle de Precisión en el mapa. Pero claro, cualquiera se puede dar cuenta de ello, así que ten cuidado con los ataques por la espalda.

4. ¡QUÉ SUBIDÓN!
Los ascensores pueden ser útiles si necesitas subir de piso a toda pastilla. Los que están a un lado del nivel son también muy prácticos para escapar de tus perseguidores cuando juegues a Bola Loca.

5. REY DE LA PLANICIE
No tiene ningún sentido intentar subir al piso superior en el modo Rey de la colina ya que "las colinas" están en el sótano o en la planta baja.

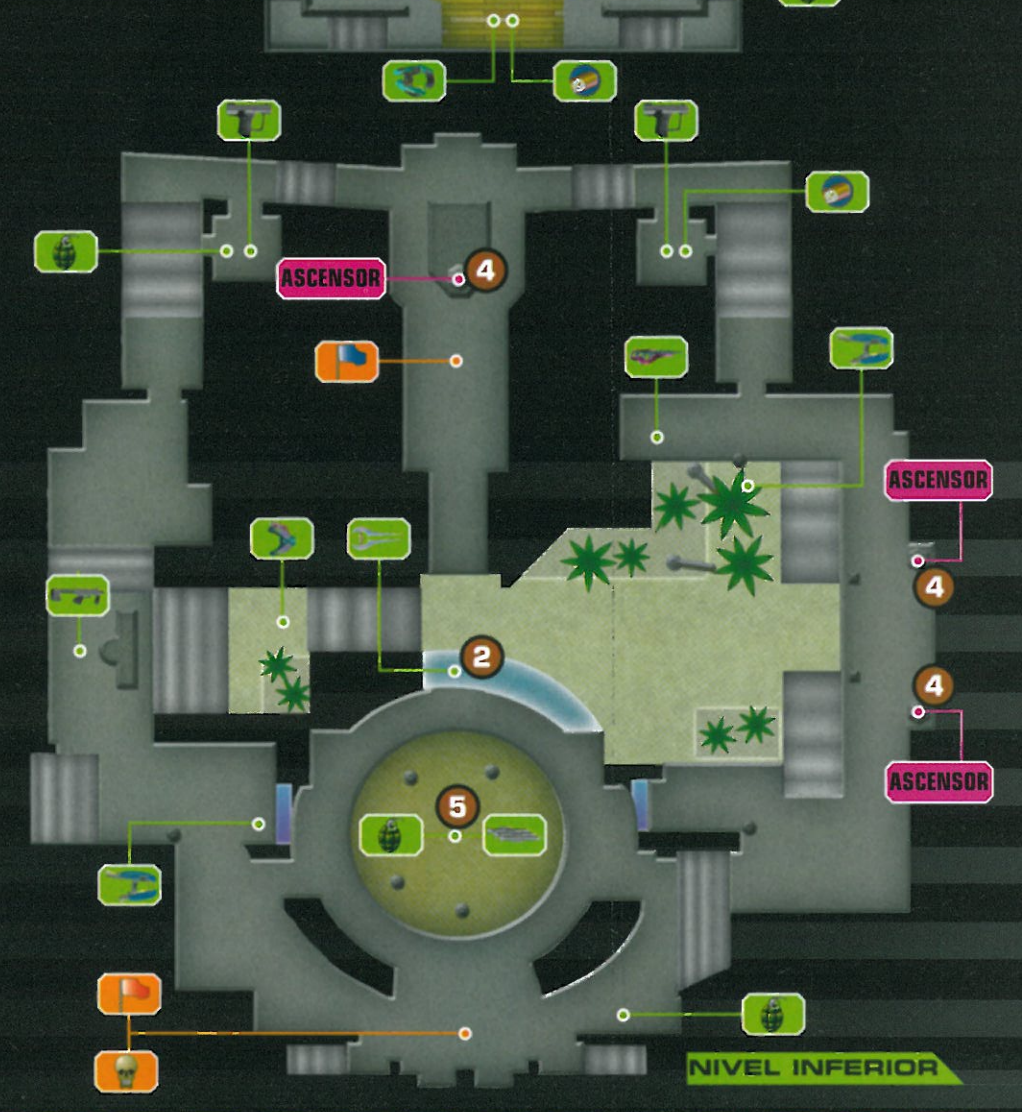




2. Consigue las dos armas y ríete del mundo.



5. No hay "colinas" en lo alto del nivel.



RIFLE DE BATALLA · CAÑÓN BRUTE · ESPADA ENERGÉTICA · MAGNUM · GRANADA DE PLASMA · RIFLE DE PLASMA · COHETES · SUBFUSIL · TELEPORTADOR · SOBRESCUDO · CAMUFLAJE ACTIVO · RIFLE DE HAZ · CARABINA · GRANADA DE FRAGMENTACIÓN · AGUIJONEADOR · PISTOLA DE PLASMA · LANZACOHETES · ESCOPETA · RIFLE DE PRECISIÓN · BOLA LOCA · BANDERA · BOMBA

ARROYO DE CASTORES

ESTE ES UN PEQUEÑO MAPA. SU DISEÑO CASI SIMÉTRICO LO HACE IDÓNEO PARA JUEGOS DE CAPTURAR LA BANDERA.

1. VISITA INESPERADA
Una buena táctica en las partidas de Capturar la bandera es dirigirte al techo de la base enemiga con un par de camaradas. Déjate caer y coge la bandera, antes de correr por la rampa y lanzársela a tus colegas que estarán esperando por ella.

2. CAMINANTE, NO HAY CAMINO
El equipo Rojo tiene una ruta más fácil hacia el Lanzacohetes porque puede coger el camino hacia arriba de la pared lateral. El equipo Azul tendrá que salir a zona abierta si quiere conseguirlo...

3. UNA DE ATAJOS
Tomar los caminos laterales no es una mala táctica, y además recibirás un Lanzacohetes o un Rifle de Precisión a lo largo del camino. También es posible saltar directamente a la esquina de la base de tus adversarios. O incluso más útil todavía es saltar a la rampa que conduce a la propia base.

4. MÁS DA UNA PIEDRA
No es demasiado evidente, pero esas rocas pueden ser usadas para llegar al techo de cada base. Intenta el salto agachado para conseguirlo más fácilmente.

5. TELEPORTACIÓN
Usa los teleportadores para tomar atajos de ida y vuelta hacia la base de tus adversarios, o aprovéchalos también en el modo Bola Loca para despistar a tus adversarios.

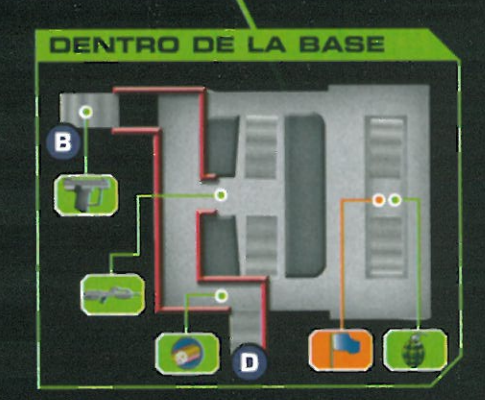

1. Arroja la bandera al tejado.


2. Es más fácil llegar aquí desde la base Roja.




5. Los teleportadores son muy útiles en diversos modos de juego.

DENTRO DE LA BASE ROJA



 RIFLE DE BATALLA
 CAÑÓN BRUTE
 ESPADA ENERGÉTICA
 MAGNUM
 GRANADA DE PLASMA
 RIFLE DE PLASMA
 COHETES
 SUBFUSIL
 TELEPORTADOR
 SOBRESCUDO
 CAMUFLAJE ACTIVO
 RIFLE DE HAZ
 CARABINA
 GRANADA DE FRAGMENTACIÓN
 AGUIJONEADOR
 PISTOLA DE PLASMA
 LANZACOHETES
 ESCOPETA
 RIFLE DE PRECISIÓN
 BOLA LOCA
 BANDERA
 BOMBA



TÚMULOS FUNERARIOS

UNA DE LAS BASES ESTÁ SITUADA EN UNA ZONA CON POCA COBERTURA, LA OTRA ESTÁ CERRADA Y FORTIFICADA.

1. ¿MISIÓN IMPOSIBLE?
El Warthog y el Lanzacohetes son las claves para conseguir un asalto exitoso a la base por parte del equipo Azul. Usa cohetes para destruir las torretas enemigas, antes de cargar con determinación con el Warthog hacia la base.

2. ¿QUÉ HA PASADO?
Hay rutas escondidas hacia la base Roja. Es posible realizar un salto agachado sobre la esquina de la cornisa en el túnel, igual que a través del frontal de la propia base, pasada la torreta. Crea una distracción en la parte trasera de la base mientras alguien aprovecha para utilizar estas rutas y escapar sin ser visto con la bandera.

3. MOBILIDAD
Vehículos como el Ghost son importantes en modos de juego como el Rey Loco. El mapa Túmulos Funerarios es bastante grande, así que necesitarás hacerte con medios de transporte para conseguir llegar a la colina y mantenerla en tu poder.

4. DAÑO A DISTANCIA
Este mapa es bastante abierto, lo que hace que las habilidades de un francotirador puedan ser muy útiles. Hay un Rifle de Precisión cerca de la base Roja y un Rifle de Haz cerca de la Azul, así que haz uso de ellos lo mejor que puedas.

5. SIN SITIO PARA ESCONDERSE
Hay muy pocos sitios para cubrirse en el camino hacia la base Azul, y el equipo Rojo no cuenta con la ventaja de un vehículo multi-asiento. Los Azules por su parte tendrán que arreglárselas lo mejor que puedan con el Ghost; es importante que intenten evitar que los otros se hagan con el Lanzacohetes primero. El equipo Rojo debería además intentar apoderarse del Warthog cuando estén cerca de la bandera del equipo Azul.


1. Coger un vehículo es pedir a gritos un granadazo.


2. Distráelos con un vehículo, y coge la bandera.


3. Asegúrate de que llegas a la colina primero.


4. Los francotiradores son útiles en este nivel.


5. Los Azules tendrán que arreglárselas con su Ghost.

TORRETA · BANSHEE · GHOST · WARTHOG · WRAITH

RIFLE DE BATALLA · CAÑÓN BRUTE · ESPADA ENERGÉTICA · MAGNUM · GRANADA DE PLASMA · RIFLE DE PLASMA · COHETES · SUBFUSIL · TELEPORTADOR · SOBRESCUDO · CAMUFLAJE ACTIVO · RIFLE DE HAZ · CARABINA · GRANADA DE FRAGMENTACIÓN · AGUIJONEADOR · PISTOLA DE PLASMA · LANZACOHETES · ESCOPETA · RIFLE DE PRECISIÓN · BOLA LOCA · BANDERA · BOMBA

COLOSO

NO HAY LANZACOHETES O ESPADAS ENERGÉTICAS EN ESTE MAPA, PERO ESO NO QUIERE DECIR HACE CONSEGUIR LA VISTORIA SEA MÁS FÁCIL.

1. VELOCIDAD EXTRA
Usa las cintas transportadoras cuando lleves un objeto como la bandera o la bola. Pero cuidado de no correr sobre las cintas en dirección contrario.

2. SALTA CONMIGO
Las oportunidades de sobrevivir no son muchas cuando hayas cogido la bola, así que deberías intentar saltar repetidamente en el ascensor gravitatorio cerca de donde la bola está inicialmente. Esto hará que se más difícil dispararte, especialmente si tus adversarios utilizan armas de un solo disparo. El ascensor también es útil para regresar a tu base en los juegos de Capturar la bandera.

3. ¿ADÓNDE HA IDO?
El puente no aparece durante los juegos de Capturar la bandera, así que tendrás que tomar el camino más largo para llegar a la base de tus oponentes.

4. POWER-UP
Ves con mucho cuidado cuando te dirijas a recoger el power-up en la parte más alta del nivel. Puede ser muy útil, pero te meterás en un serio aprieto si alguien te ve en tu camino hacia el power-up. Utiliza los agujeros y las granadas para protegerte.

5. ¿SER O NO SER... FRANCOTIRADOR?
Sólo hay un arma de francotirador en este nivel, y está en la plataforma más alta. De todas formas, aunque ejercer de francotirador puede ser una buena opción en un montón de sitios, no hay ningún punto que sea específicamente bueno para ello. En todo caso puede ser útil para defender una de las bases.



2. Esto es especialmente útil en Bola Cohete.



5. La base es el mejor sitio para ejercer de francotirador.

DEBAJO
ASCENSOR
DEBAJO
DEBAJO
DEBAJO
DEBAJO
VARIADO

RIFLE DE BATALLA | CAÑÓN BRUTE | ESPADA ENERGÉTICA | MAGNUM | GRANADA DE PLASMA | RIFLE DE PLASMA | COHETES | SUBFUSIL | TELEPORTADOR | SOBRESCUDO | CAMUFLAJE ACTIVO | RIFLE DE HAZ | CARABINA | GRANADA DE FRAGMENTACIÓN | AGUIJONEADOR | PISTOLA DE PLASMA | LANZACOHETES | ESCOPETA | RIFLE DE PRECISIÓN | BOLA LOCA | BANDERA |  BOMBA



ZANZÍBAR

CUALQUIERA QUE HAYA SEGUIDO EL PROCESO DE DESARROLLO DE HALO 2 DEBERÍA HABER OÍDO HABLAR DE ZANZÍBAR PORQUE FUE EL PRIMER NIVEL QUE SE PERMITIÓ PROBAR DEL JUEGO...

1. ÁBRETE SÉSAMO
Usando el panel se abrirá la puerta de la planta baja, lo que te permitirá traer vehículos a la base. Útil para el equipo Azul en Capturar la bandera ya que les permite realizar una huida más rápida.

2. ABRE LA MURALLA
Incluso aunque el equipo Azul no pueda introducir un vehículo a través de la puerta, es una buena idea aparcar uno en la entrada y disparar a los defensores mientras uno corre a por la bandera.

3. PUENTE LEVADIZO
Créate una ruta adicional hacia la base disparando al interruptor y bajando el puente. Esto hace que el equipo Azul pueda conseguir la Espada Energética más fácilmente, pero a la vez hace lo propio con el equipo Rojo y el Camuflaje Activo.

4. EN BUSCA DE LA ESPADA PERDIDA
Sube hacia la parte central del ventilador y mira al cilindro en el medio; observarás que hay tres grandes agujeros. Déjate caer en uno de ellos, y luego gírate y busca en el recoveco para encontrar la Espada Energética.

5. LAS COLINAS DE LA COLINA
Todas las Colinas en Rey de la colina se encuentran alrededor de la base. No hay ninguna en la playa, así que no vayas allí si no es necesario...


Usa el Warthog como una torreta de disparo.


3. Dispara al interruptor y el puente bajará.


4. Déjate caer por el agujero y luego gírate.


























RIFLE DE BATALLA · CAÑÓN BRUTE · ESPADA ENERGÉTICA · MAGNUM · GRANADA DE PLASMA · RIFLE DE PLASMA · COHETES · SUBFUSIL · TELEPORTADOR · SOBRESCUDO · CAMUFLAJE ACTIVO · RIFLE DE HAZ · CARABINA · GRANADA DE FRAGMENTACIÓN · AGUIJONEADOR · PISTOLA DE PLASMA · LANZACOHETES · ESCOPETA · RIFLE DE PRECISIÓN · BOLA LOCA · BANDERA · BOMBA

COAGULACIÓN

ESTE MAPA TIENE ALGUNOS CAMBIOS RESPECTO AL DEL PRIMER HALO: LOS FRANCOTIRADORES SON IMPORTANTES EN LAS ZONAS ABIERTAS Y LOS TELEPORTADORES TAMBIÉN JUEGAN SU PAPEL.

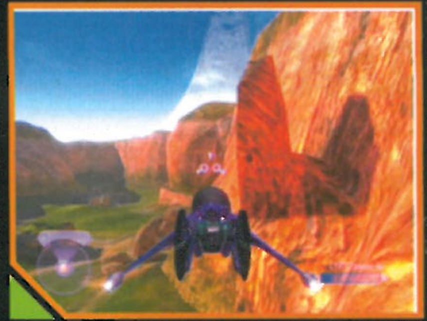
1. EL DÍA DEL PILAR
Hay un gran nido de francotirador situado sobre un pilar rocoso cerca de la base Azul, pero necesitarás un Banshee para subir hasta él. Eso sí, asegúrate de que un miembro de tu equipo recoge el Banshee luego, porque no querrás que caiga en manos del enemigo, ¿verdad?

2. SE HACE CAMINO AL ANDAR
El único camino seguro para que caminen los soldados y puedan alcanzar la base es por los lados del nivel, e incluso así tendrán que salir a zona abierta. Si es posible pon un francotirador en tu base para resguardarla de las tropas de a pie.

3. YO LO VI PRIMERO
Sólo hay un Lanzacohetes en el mapa y está justo en el centro del área. Correr directamente por la zona abierta con tantos vehículos alrededor puede ser muy peligroso, así que es una mejor idea usar un Warthog. Si lo consigues, los vehículos del enemigo pueden darse por destruidos…

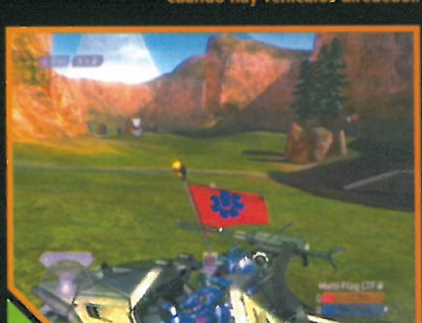
4. HUIDA RÁPIDA
Considera la opción de aparcar el Warthog en el piso inferior de la base de tus enemigos (el hangar de los Banshees) cuando vayas a por la bandera. Si consigues robarla, volver al Warthog será una forma rápida y estupenda de volver a casita.

5. A LA BUCHACA
Encontrarás Camuflaje Activo o power ups de Sobrescudo en cada lado del mapa. Usa los teleportadores para acercarte hasta ellos, pero ten cuidado porque algunos jugadores acostumbran a hacer guardia ahí cuando ya los han recogido.


1. Un buen sitio para prácticas de francotirador.


2. Cuidado con los francotiradores cuando te aproximes a la base.


3. El Lanzacohetes es el rey cuando hay vehículos alrededor.


4. Usa el Warthog para una huida rápida.


5. Los vehículos también sirven para ir a por los *power-ups*.

SÓTANO
ASCENSOR
PRIMER PISO
MUNICIÓN
DEBAJO
VARIOS
PRIMER PISO
SÓTANO
ASCENSOR
VARIOS





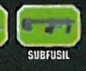




BANSHEE · GHOST · WARTHOG · WRAITH


















RIFLE DE BATALLA · CAÑÓN BRUTE · ESPADA ENERGÉTICA · MAGNUM · GRANADA DE PLASMA · RIFLE DE PLASMA · COHETES · SUBFUSIL · TELEPORTADOR · SOBRESCUDO · CAMUFLAJE ACTIVO · RIFLE DE HAZ · CARABINA · GRANADA DE FRAGMENTACIÓN · AGUIJONEADOR · PISTOLA DE PLASMA · LANZACOHETES · ESCOPETA · RIFLE DE PRECISIÓN · BOLA LOCA · BANDERA · BOMBA



PRECIPITACIÓN

ESTE LARGO Y CONFUSO MAPA HA SIDO CONSTRUIDO PENSANDO EN LOS JUEGOS DE EQUIPO. INCLUYE VEHÍCULOS Y POTENTES ARMAS.

1. DE EXPLORACIÓN
Este mapa es extremadamente complicado y te dejará confuso y perdido la primera vez que lo juegues. Intenta explorarlo usando el modo de pantalla partida antes de jugarlo on line, eso te dará una buena ventaja.

2. FUGA EN EL WARTHOG
Intenta tener un Warthog esperando para recoger al portador de la bandera desde la base Roja. Posiciónalo en el punto marcado en el mapa y tu compañero de equipo podrá saltar por la ventana y caer directamente sobre el asiento del pasajero.

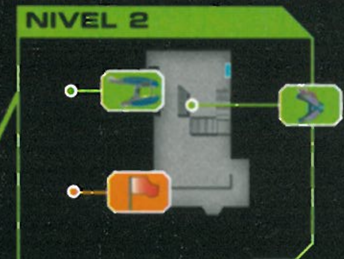
3. ATAJANDO
Es posible coger un Ghost para hacer todo el camino hacia la base Azul, conduciendo hacia arriba por la rampa marcada en el mapa. Es también posible (aunque más difícil) con el Warthog, así que los conductores experimentados optarán por tomar esta ruta de vuelta a su base con la bandera Roja.

4. QUIEN DA PRIMERO…
El equipo Azul debería enviar a uno de sus miembros a través del teleportador al principio de la partida. Esto les proporcionará un acceso rápido al Cañón Brute y una buena oportunidad de hacerse con la Espada Energética.

5. ¡ARRIBA Y ARRIBA!
Hay varios conductos de ventilación cerca de la base Roja que pueden ser usados como ascensores. Pueden ser una forma rápida (y menos protegida) de llegar hasta la bandera del enemigo.



2. Sincronízaos de tal forma que el Warthog llegue a la vez que el portador de la bandera.



NIVEL 1

PISO SUPERIOR

SÓTANO

ASCENSOR

ASCENSOR

MUNICIÓN

PLANTA BAJA

TORRETA
BANSHEE
GHOST
WARTHOG
WRAITH
RIFLE DE BATALLA
CAÑÓN BRUTE
ESPADA ENERGÉTICA
MAGNUM
GRANADA DE PLASMA
RIFLE DE PLASMA
COHETES
SUBFUSIL
TELEPORTADOR
SOBRESCUDO
CAMUFLAJE ACTIVO
RIFLE DE HAZ
CARABINA
GRANADA DE FRAGMENTACIÓN
AGUIJONEADOR
PISTOLA DE PLASMA
LANZACOHETES
ESCOPETA
RIFLE DE PRECISIÓN
BOLA LOCA
BANDERA
BOMBA

PLANTA PURIFICADORA

PERFECTO PARA JUEGOS EN EQUIPO CON UNA GRAN CANTIDAD DE JUGADORES.

1. UN BUEN LUGAR
Échale un vistazo a los laterales de la torre central y verás una serie de cerros que salen de sus lados. Sube hacia ellos con un Rifle de Precisión y, si puedes, con un Lanzacohetes para proteger tu base o atacar al enemigo.

2. CORRE A POR ÉL
Al menos una persona de cada equipo debería ir a través del teleportador al principio de la partida ya que hay un Lanzacohetes en el otro lado. Tenlo presente cuando uses vehículos y evita este lado del mapa hasta que alguien de tu equipo se haga con él.

3. EL PEZ GRANDE...
Es posible llevar un Wraith sobre el puente y a través de la torre central. Haz esto al principio de la partida para sorprender a cualquiera que se mueva con un vehículo pequeño por estas zonas.

4. LA VELOCIDAD SÍ IMPORTA
Asegúrate de tener un vehículo rápido a mano cuando juegues en el modo Rey Loco. Es más fácil mantener una posición llegando a ella primero que tratando de capturarla.

5. HAZTE A UN LADO
Dado que hay muchos vehículos alrededor, lo mejor para los soldados de a pie es usar los teleportadores y permanecer a los lados del mapa. También podrán escapar de los vehículos usando los túneles, y así no serán atropellados por un Warthog.



5. Salta para evitar ser atropellado.


TORRETA

BANSHEE

GHOST

WARTHOG
WRAITH

RIFLE DE BATALLA
CAÑÓN BRUTE
ESPADA ENERGÉTICA
MAGNUM
GRANADA DE PLASMA

RIFLE DE PLASMA

COHETES

SUBFUSIL

TELEPORTADOR
SOBRESCUDO

CAMUFLAJE ACTIVO

RIFLE DE HAZ

CARABINA

GRANADA DE FRAGMENTACIÓN

AGUIJONEADOR

PISTOLA DE PLASMA

LANZACOHETES

ESCOPETA
RIFLE DE PRECISIÓN

BOLA LOCA

BANDERA

BOMBA



EXTRAS MULTIJUGADOR

SETS DE ARMAS

Cambiar los sets de armas en algunos niveles puede alterar drásticamente la forma de jugarlos. Algunos sets –como los Cohetes, Escopetas y Cañones Brute– simplemente reemplazan todas las armas con otras de mismo nombre. Los sets de Pistolas y de Francotirador cambian todas las armas Humanas y Covenant por sus equivalentes.


Los sets de armas pueden encontrarse en el menú Opciones Rápidas.


Usa la variante "espadas" para conseguir más Espadas Energéticas.


¿Quieres usar armas de Plasma? Sin problemas.

POR DEFECTO	HALO CLÁSICO	NUEVO CLÁSICO	ARMAMENTO PESADO	DOBLE EMPUÑADURA	NO DOBLE EMPUÑADURA
RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE BATALLA	CARABINA	LANZACOHETES	SUBFUSIL	RIFLE DE BATALLA
MAGNUM	MAGNUM	SUBFUSIL	LANZACOHETES	RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE BATALLA
LANZACOHETES	LANZACOHETES	CAÑÓN BRUTE	LANZACOHETES	AGUIJONEADOR	LANZACOHETES
ESCOPETA	ESCOPETA	ESPADA ENERGÉTICA	LANZACOHETES	MAGNUM	ESCOPETA
SUBFUSIL	MAGNUM	SUBFUSIL	LANZACOHETES	SUBFUSIL	RIFLE BATALLA
RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE HAZ	LANZACOHETES	MAGNUM	RIFLE PRECISIÓN
RIFLE DE HAZ	RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE HAZ	LANZACOHETES	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE HAZ
CAÑÓN BRUTE	LANZACOHETES	CAÑÓN BRUTE	CAÑÓN BRUTE	AGUIJONEADOR	CAÑÓN BRUTE
CARABINA	RIFLE DE BATALLA	CARABINA	CAÑÓN BRUTE	RIFLE DE PLASMA	CARABINA
ESPADA ENERGÉTICA	ESCOPETA	ESPADA ENERGÉTICA	CAÑÓN BRUTE	PISTOLA DE PLASMA	ESPADA ENERG.
AGUIJONEADOR	AGUIJONEADOR	SUBFUSIL	LANZACOHETES	AGUIJONEADOR	CARABINA
PISTOLA DE PLASMA	PISTOLA DE PLASMA	SUBFUSIL	CAÑÓN BRUTE	PISTOLA DE PLASMA	ESCOPETA
RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE PLASMA	CAÑÓN BRUTE	RIFLE DE PLASMA	CARABINA

POR DEFECTO	RIFLES	SIN FRANCOTIRADOR	PLASMA	HUMANAS	COVENANT
RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE BATALLA	CARABINA
MAGNUM	RIFLE DE BATALLA	MAGNUM	PISTOLA DE PLASMA	MAGNUM	PISTOLA PLASMA
LANZACOHETES	RIFLE DE BATALLA	LANZACOHETES	Brute RIFLE DE PLASMA	LANZACOHETES	CAÑÓN BRUTE
ESCOPETA	RIFLE DE BATALLA	ESCOPETA	RIFLE DE PLASMA	ESCOPETA	AGUIJONEADOR
SUBFUSIL	RIFLE DE BATALLA	SUBFUSIL	RIFLE DE PLASMA	SUBFUSIL	AGUIJONEADOR
RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE BATALLA	Brute RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE HAZ
RIFLE DE HAZ	RIFLE DE HAZ	CARABINA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE PRECISIÓN	RIFLE DE HAZ
CAÑÓN BRUTE	CARABINA	CAÑÓN BRUTE	Brute RIFLE DE PLASMA	LANZACOHETES	CAÑÓN BRUTE
CARABINA	CARABINA	CARABINA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE BATALLA	CARABINA
ESPADA ENERGÉTICA	CARABINA	ESPADA ENERGÉTICA	Brute RIFLE DE PLASMA	ESCOPETA	ESPADA ENERG.
AGUIJONEADOR	CARABINA	AGUIJONEADOR	RIFLE DE PLASMA	SUBFUSIL	AGUIJONEADOR
PISTOLA DE PLASMA	CARABINA	PISTOLA DE PLASMA	PISTOLA DE PLASMA	MAGNUM	PISTOLA PLASMA
RIFLE DE PLASMA	CARABINA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE PLASMA	RIFLE DE BATALLA	RIFLE DE PLASMA

NIVELES Y EXPERIENCIA

Los días en los que eras masacrado sin piedad por jugadores más expertos deberían haber acabado gracias al sistema de Nivel de *Halo 2*. Lucharás contra jugadores de igual Nivel cuando accedas a Xbox Live, así las partidas siempre resultarán más o menos igualadas.

Tal y como cabría esperar, cuanto más alto es el Nivel de un jugador, mejor es su dominio del juego. Los Niveles se incrementan cuando lo haces bien en una serie de partidas, pero también decrecen fácilmente si no lo haces tan bien. Hay 50 niveles en total, pero sólo lograrás llegar al nivel máximo si eres una especie de Dios del videojuego.

Los puntos de experiencia son concedidos después de cada partida, y siempre que alcances un determinado número ganarás un Nivel. El sistema para conceder esos puntos es bastante complicado, pero lo que sí te podemos decir es que ganarás muchos puntos por derrotar a enemigos de mejor Nivel, y perderás muchos si eres derrotado por un adversario de menor Nivel.

La cantidad de puntos de experiencia necesarios para ir ganando niveles queda reflejada en la tabla que a continuación adjuntamos:

NIVEL	EXP.	NIVEL	EXP.
1	0	9	2,000
2	100	10	2,500
3	200	15	5,000
4	400	20	7,500
5	600	30	20,750
6	900	40	49,000
7	1,200	50	92,250
8	1,600		


Busca oponentes de tu mismo nivel usando la Lista de Amigos.

MAPA CIMIENTOS

Las instrucciones para desbloquear este mapa secreto están en la sección de Secretos. En cualquier caso, la forma más fácil de conseguirlo es accediendo al servicio de Xbox Live.


La mayor parte de la acción transcurre entre paredes.





GUÍA NO OFICIAL

Trucos y Claves para consola y MC Ediciones S.A. quieren dejar claro que esta guía de *Mortal Kombat: Deception* no está realizada de forma exclusiva y es completamente no oficial. La guía oficial puede estar disponible para la venta a través de otro editor.

Si hay algo que debes tener en cuenta si quieres salir victorioso de Mortal Kombat son las Fatalities. En esta guía te ofrecemos la lista completa de cada personaje y sus movimientos Hara-Kiri – LUCHA

MORTAL KOMBAT® DECEPTION™

FATALITIES Y HARA-KIRI

Esta es la lista de personajes que están disponibles desde el principio.

PERSONAJES PRINCIPALES

ASHRAH



FATALITY 1
Posición: cerca del contrincante
↓, ↓, ↑, ↑, Y

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
→, ↓, →, ↓, Y

HARA-KIRI
↑, ↓, ↑, ↑, Y

Ashrah usará una muñeca de vudú en su confiada víctima, que queda destripada.



BARAKA



FATALITY 1
Posición: cerca del contrincante
→, ↑, ↓, Y

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
→, ↓, ←, →, Y

HARA-KIRI
↓, ←, ↑, ←, B

Baraka pierde su cabeza, cortándola con una de sus cuchillas; nos parece un poco extremo.



BO' RAI CHO



FATALITY 1
Posición: cerca del contrincante
↓, ↑, →, →, Y

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
↑, ←, →, A

HARA-KIRI
←, ←, →, →, Y

Bo' Rai Cho enciende su propio pedo tóxico y quema a su oponente como a una patata frita.



DAIROU

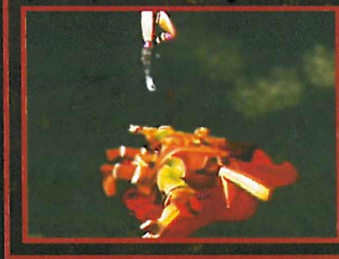


FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
↓, ↑, ←, ←, X

FATALITY 2
Posición: cerca del contrincante
↓, ↓, ←, A

HARA-KIRI
←, ←, ←, ↓, X

Dairou se dobla hacia atrás para evitar a su oponente que realiza un Fatality.



DARRIUS





FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
↑, ↓, ←, →, A

FATALITY 2
Posición: cerca del contrincante
↓, →, →, ↑, X

HARA-KIRI
←, →, →, Y

Darrius recoloca las partes del cuerpo de su oponente para hacer una preciosa obra de arte.





ERMAC

FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
↓, ←, ←, ↓, A

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
←, ↓, ←, ↓, B

HARA-KIRI
↓, ↑, ↑, ↓, A

Ermac golpea a su enemigo contra el suelo hasta que se esparce por todas partes.



PERSONAJES SECRETOS

Podemos utilizar a estos personajes una vez desbloqueados:

HAVIK
(En un cofre en el mapa H-4 de Chaos Realm)

FATALITY 1
Posición: cerca del contrincante
↓, →, →, ↑, B

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
→, →, →, ←, Y

HARA-KIRI
→, ↑, ↑, ↑, Y

HOTARU
(En un cofre del tesoro en el mapa H-1 de Order Realm, después de las 4pm)

FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
→, ↑, ←, ↓, X

FATALITY 2
Posición: cerca del contrincante
↓, →, ←, →, Y

HARA-KIRI
↑, ←, ←, ←, Y

JADE
(Busca y abre el ataúd que empieza por "Ol" en la Cripta y paga 2.417 monedas)

FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
←, →, ↑, →, X

FATALITY 2
Posición: cerca del contrincante
←, →, →, →, Y

HARA-KIRI
→, →, →, ←, Y

KENSHI
(En un cofre del tesoro en el mapa C-3 de Earth Realm)

FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
→, →, ←, ←, Y

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
↑, →, ←, →, Y

HARA-KIRI
↓, ←, ←, →, B

KIRA
(En un cofre del tesoro en el mapa H-2 de Earth Realm, entre las 7 y las 9pm)

FATALITY 1
Posición: lejos del contrincante
←, →, →, ←, B

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
↑, →, ↓, ←, A

HARA-KIRI
→, ←, ↑, ←, A

LI MEI
(Dentro de su casa en el área F-7 de Outworld)

FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
→, →, →, →, X

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
↑, ←, →, →, B

HARA-KIRI
↑, ↓, ↑, ↓, A

PERSONAJES SECRETOS

LIU KANG
(Completa Konquest y lo encontrarás en un cofre del tesoro en el área G-8 de Edenia, a las 12pm del viernes)

FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
←, ←, ←, →, Y

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
→, →, ↑, ↑, A

HARA-KIRI
↓, ↓, ↓, ↑, A

NOOB/SMOKE
(Abre el cofre DM en la Cripta y paga 3.642 monedas Onyx)

FATALITY 1 (sólo Noob)
Posición: a una barrida de distancia
←, →, ←, →, B

FATALITY 2 (sólo Smoke)
Posición: a una barrida de distancia
↑, ↓, ↓, →, Y

HARA-KIRI
↓, ↑, ↑, ↓, B

RAIDEN
(Completa Konquest y derrótalo en el área E-3 de Order Realm)

FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
←, ↓, →, ↓, X

FATALITY 2
Posición: lejos de tu contrincante
↑, ↓, →, →, X

HARA-KIRI
→, ↑, ↑, ←, X

SHUJINKO
(Completa Konquest para desbloquear al personaje. Sus movimientos también tienen que ser desbloqueados en las localizaciones que se indican)

FATALITY 1
(Dentro de la cueva en el área C-8 de Outworld) Posición: cerca de tu contrincante
↑, ↓, ↓, →, A

FATALITY 2
(En las afueras del edificio en el área D-4 de Order Realm)
Posición: cerca de tu contrincante
←, ↑, →, →, X

HARA-KIRI
(Dentro de la cueva del área A-8 de Earth Realm en el día 16 de cualquier mes)
↓, ←, ↓, ←, A

SINDEL
(En un cofre del tesoro en el área D-1 de Nether Realm, entre la 1 y las 4am)

FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
←, →, →, ←, X

FATALITY 2
Posición: lejos de tu contrincante
↑, ↑, ←, →, A

HARA-KIRI
→, ↑, ↑, ↓, B

TANYA
(En un cofre del tesoro en el área A-3 de Outworld, entre las 7 y las 9pm)

FATALITY 1
Posición: cerca de tu contrincante
→, ↓, ↓, ↓, X

FATALITY 2
Posición: cerca de tu contrincante
↑, ←, →, ↑, Y

HARA-KIRI
↓, ↓, →, ↑, A

PERSONAJES PRINCIPALES

KABAL



Los rivales de Kabal no pueden hacer nada para defenderse de esta Fatality; es destructiva.

FATALITY 1
Posición: cerca de tu contrincante
→, ↑, ↑, ↑, A

FATALITY 2
Posición: cerca de tu contrincante
↑, ↑, ↓, ↓, Y

HARA-KIRI
→, ↑, ↑, ↓, Y

Kabal incrusta su propia hoja en su cara para quitarse el dolor de una derrota aplastante.



KOBRA



Kobra busca desesperadamente alrededor para ver si Baraka tiene corazón.

FATALITY 1
Posición: cerca de tu contrincante
→, ←, →, →, Y

FATALITY 2
Posición: cerca de tu contrincante
↓, ←, →, ↓, B

HARA-KIRI
↑, ↑, ←, ←, Y

Kobra se ensucia cuando intenta ver a qué se parece el interior de su oponente.



MILEENA



Ésta es la manera en la que Darrius demuestra su amor a Mileena. ¿El beso de la muerte?

FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
→, →, ↓, ↓, X

FATALITY 2
Posición: lejos de tu contrincante
↑, ↑, →, →, A

HARA-KIRI
←, ↓, →, ←, X

Mileena necesita aspirinas después de su doloroso movimiento de Hara-Kiri.



NIGHTWOLF



Pobre Ashrah, seguro que este movimiento de Nightwolf le ha hecho pupita...

FATALITY 1
Posición: lejos de tu contrincante
←, →, ←, →, X

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
↓, →, ↓, ↑, Y

HARA-KIRI
↑, ↑, ↑, ↑, A

Nightwolf gira su hacha contra él mismo después de una derrota decepcionante.



SCORPION



Las técnicas de lucha cuerpo a cuerpo de Scorpion van directas a la cabeza de Kabal.

FATALITY 1
Posición: a una barrida de distancia
→, ↓, →, →, X

FATALITY 2
Posición: cerca de tu contrincante
→, ←, →, ←, X

HARA-KIRI
↓, ↓, ↑, ←, X

Scorpion mantiene la distancia y usa su lanza para desmembrar a su oponente.



SUB-ZERO



Sub-Zero tiene uno de los Fatalities más sucios de los que podemos ver en el juego.

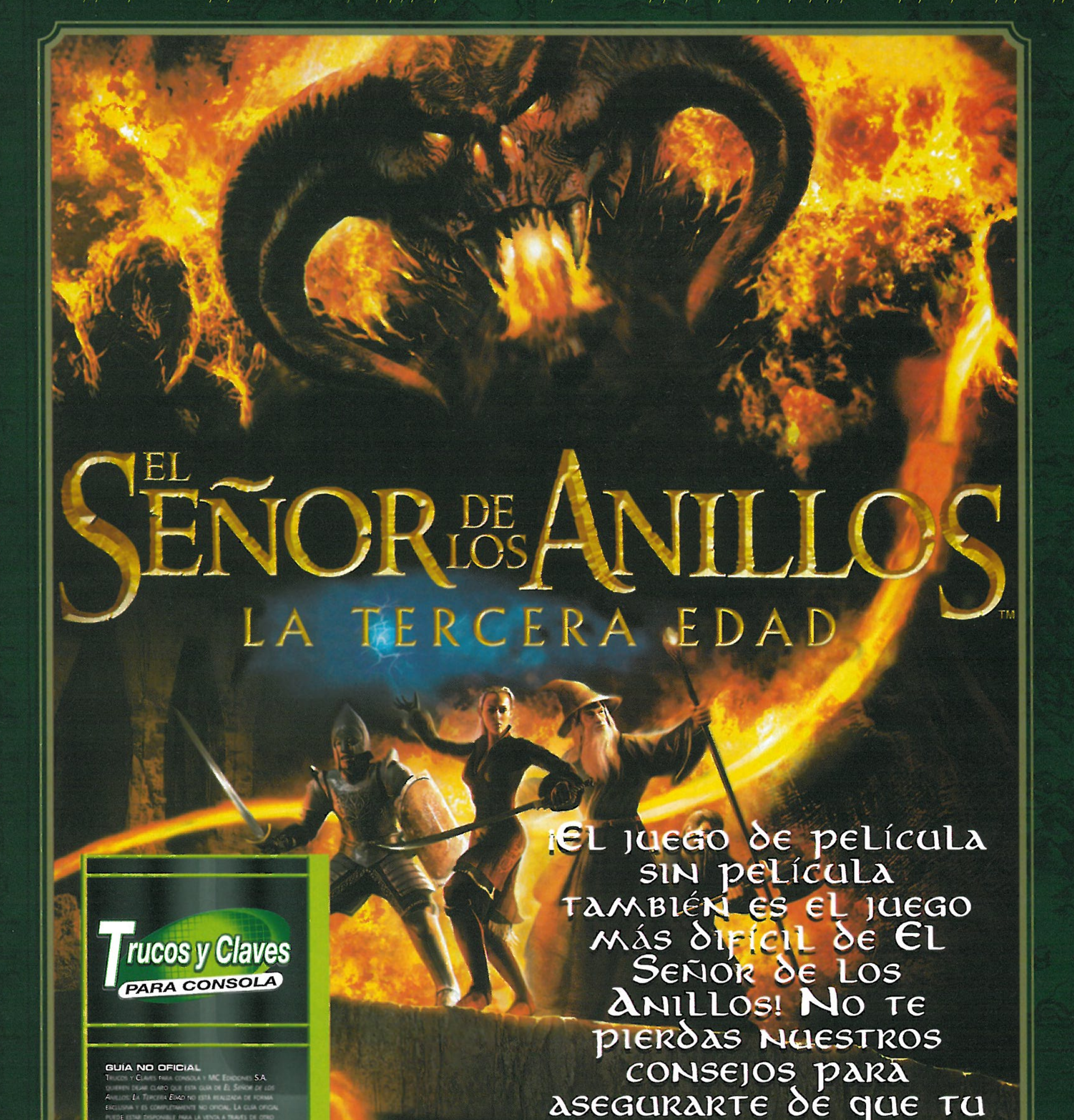
FATALITY 1
Posición: cerca de tu contrincante
→, ←, ↓, →, Y

FATALITY 2
Posición: a una barrida de distancia
←, ↓, →, ↓, X

HARA-KIRI
↓, ↑, ↓, ↑, Y

Sub-Zero no golpea a un muñeco de nieve, es el cadáver de algún pobre desgraciado.




EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
LA TERCERA EDAD ™
¡El juego de película sin película también es el juego más difícil de El Señor de los Anillos! No te pierdas nuestros consejos para asegurarte de que tu misión tenga éxito.
Trucos y Claves
PARA CONSOLA
GUÍA NO OFICIAL
Trucos y Claves para consola y MC Ediciones S.A. quieren dejar claro que esta guía de El Señor de los Anillos: La Tercera Edad no está realizada de forma exclusiva y es completamente no oficial. La guía oficial puede estar disponible para la venta a través de otro editor.

PISTAS Y CONSEJOS GENERALES

Si quieres maximizar tus posibilidades de éxito necesitarás saber algunos consejos básicos en tu viaje por el juego.

Abre la caja

Cuando viajes por los distintos territorios encontrarás numerosos cofres que contienen cosas. Ábrelos todos ya que algunos contienen nuevas armas para miembros de tu grupo, mientras que otros guardan objetos que son útiles para cualquiera: pociones de curación, Puntos de Acción, etc.



Abre todas las cajas para encontrar objetos.

La bendición de guardar

Repartidos por el mundo hay un número determinado de puntos en los que guardar la partida. Úsalos cada vez que los veas. Guardar tu partida restaurará los Puntos de Acción y los Puntos de Salud de tus personajes, lo que hará más fáciles las batallas posteriores. De hecho, en zonas en las que haya muchos enemigos merece la pena volver a los puntos en los que guardar entre batallas para asegurarte de estar en buena salud para la siguiente. Un buen ejemplo de esto es cuando cruces el puente en las Llanuras de Rohan. Te esperan tres batallas enormes, por lo que volver y guardar después de cada una le dará a tu grupo más posibilidades de sobrevivir.

Usar los héroes

De vez en cuando, a tu grupo se unirán otros personajes para una batalla. Por ejemplo, durante la Batalla del Abismo de Helm se te unirán Gimli, Legolas y Aragorn para participar en batallas individuales. Generalmente, esos personajes tienden a ser un poco mejores que los de tu grupo y, por lo tanto, lo más recomendable es usarlos lo máximo posible.

Usa la Prisa Élfica de Idrial en el héroe e intenta usar sus ataques especiales lo máximo posible: La maniobra de Balrog, de Gimli, es especialmente útil, así como el ataque Azote de Sauron, de Aragorn. Lo mejor de dejar a los héroes que hagan todo el trabajo es que no van a permanecer con tu grupo. Una vez que la batalla haya terminado, no tendrás que volver a preocuparte por ellos, por lo que usar todos sus Puntos de Acción o que pierdan todos sus Puntos de Salud no representará ningún problema importante. Lo mejor es que el héroe haga todo el trabajo para que tus personajes sigan en forma y bien para la siguiente batalla.



Utiliza bien los personajes extra.



Usa sus ataques especiales .

Tácticas de lucha

Es esencial dominar el arte del combate basado en turnos para progresar en La Tercera Edad, y si no lo conseguimos, nuestro grupo volverá a casa con el rabo entre las piernas. La clave es la coordinación: realizar los movimientos correctos en el momento apropiado es de suma importancia. En general, los personajes para usar en combate son Idrial, Berethor y Hadhod; a Elegost hay que reservarlo para cuando uno de los otros tiene pocos Puntos de Acción o de Salud, o cuando se necesita realizar ataques a distancia.

No obstante, la clave es Idrial; su habilidad para curarse a sí misma y a los demás, además de la de aumentar el alcance de sus ataques, son inestimables. Úsala para lanzar la Prisa Élfica en otros personajes del grupo, antes de pasar a usar los ataques aturdidores de Hadhod y Berethor (necesitarás desbloquear todos esos movimientos, algo no demasiado difícil si sigues nuestra guía de progresión de los personajes). La clave es intentar detener a los monstruos que van a tener el turno. Mira cuál es el monstruo que tendrá el siguiente turno y concéntrate en acabar con él. Si no es posible que mates a un monstruo antes de su siguiente turno, concentra todos tus esfuerzos en el primer monstruo que puedas matar. Por ejemplo, imagina que estás en tu turno y después será el turno del monstruo A. Después tendrás tres turnos más y luego el monstruo B tendrá el turno. Casi con toda seguridad no podrás matar al monstruo A en un solo ataque, por lo que concéntrate en el monstruo B y mátale antes de que ataca. Hagas lo que hagas, serás atacado por el monstruo A, por lo que concéntrate en el monstruo que tengas tiempo de matar.



PERSONAJES

¡APROVECHAR AL MÁXIMO TU GRUPO ES LA CLAVE PARA PROGRESAR EN ESTE JUEGO, ASÍ QUE PRESTA ATENCIÓN A NUESTROS CONSEJOS!



MORWEN

HABILIDADES CLAVE	Herida Parálisis	Robar Salud
Herida Envenenada	Cuchilla de Aturdir	Capa de las Llanuras
	Asalto Rohirrim	

Puntos fuertes

Al ser una ladrona, Morwen es quizás el miembro menos útil de nuestro grupo viajero. Aunque no es ni mucho menos un espacio desaprovechado, no es un personaje que recomendaríamos usar demasiado. Sus ataques cuerpo a cuerpo son relativamente débiles, mientras que sus habilidades como ladrona raramente producen objetos que sean esenciales para la victoria en la batalla. Por lo tanto, lo mejor es apartarla de las batallas más grandes, aunque puede merecer la pena ponerla en primera línea si debes volver a las primeras zonas del juego para subir de nivel y completar las misiones que has pasado por alto. En esas zonas podrá hacerse con los enemigos de forma bastante fácil, lo que debería ayudarla más adelante en el juego cuando la necesites al dividirse el grupo. Su ataque Cuchilla Doble es uno de los más eficaces, pero no suele causar mucho daño. Los jugadores comprometidos podrán convertir a Morwen en un personaje moderadamente poderoso volviendo a las fases iniciales y llevando a cabo batallas aleatorias hasta que suba de nivel, pero realmente no es necesario hacerlo. Todo el tiempo que pueda sobrevivir a la batalla hasta verse forzada a retirarse debería ser más que suficiente.



Morwen puede robar objetos durante la batalla.

Subida de nivel

Al ser un personaje débil, es esencial mejorar la Destreza y la Constitución de Morwen para mantenerla con vida en niveles avanzados. Nunca va a ser la luchadora más fuerte de tu grupo, pero añadir algunos puntos a su Fuerza la harán más que capaz de resistir por sí misma. Cuando se vea forzada a entrar en acción, lo mejor es intentar protegerla usando a Eaoden y a Elegost para hacer la mayor parte del trabajo duro. Si estás luchando para que acabe las batallas, vuelve a alguno de los territorios del principio del juego y permítela que suba su experiencia contra enemigos menores.



EAODEN

HABILIDADES CLAVE	Rabia Rohirrim	Disipar
	Ira de Edoras	Destruir Armadura
Golpe Estimulante	Asalto de Helm	Espejo de Batalla

Puntos fuertes

Eaoden es un jinete, un luchador bastante útil con algunos ataques más que capaces de hacer mucho daño. Sin embargo, es propenso a fallar esos ataques con bastante frecuencia (al menos al principio de su estancia en tu grupo) y no es el más útil de tu grupo cuando se trata de luchar. No obstante, donde destaca es en su habilidad para transferir su energía a otros miembros del grupo. Como puede resistir una buena cantidad de daño, lo que se presenta como una habilidad extremadamente útil, tendrás que asegurarte de que tenga el suficiente nivel para hacerte el servicio cuando lo necesites. Como las pociones escasean en fases avanzadas del juego, algunas veces merecerá la pena meterle en la batalla en lugar de Idrial para que pueda curar a sus colegas. Combinar esta habilidad con la de drenar salud de sus enemigos para él debería ahorrarte muchas pociones de salud para situaciones donde realmente las necesites. Incluso algunas veces será posible emparejarle con Idrial contra oponentes más débiles para drenarles salud a gran velocidad, curando a otros miembros del grupo entre batallas contra los enemigos más grandes de los últimos niveles. Puede no estar en la alineación de salida, pero es un miembro bastante útil del grupo.



Drenar la salud de los enemigos es algo muy práctico.

Subida de nivel

Eaoden no lucha demasiado, pero su habilidad para curar a los demás es muy útil, por lo que intenta proporcionarle el valor máximo de Espíritu además de aumentar su Constitución. Participará en algunas peleas, por lo que los puntos gastados en su fuerza no estarán malgastados. No es necesario volver atrás para hacerle subir de nivel ya que puede resistir a los enemigos desde el primer momento en que se une al grupo; por este motivo, es mejor hacerle subir de nivel usándole en las batallas aleatorias que sucedan desde el punto en el que se incorpore, ya que podrán proporcionarle más puntos de experiencia.

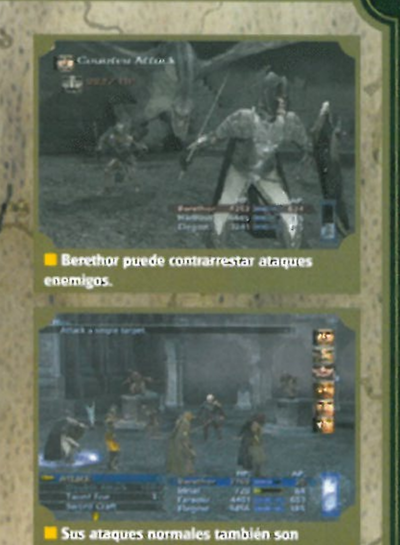


BERETHOR

HABILIDADES CLAVE		
Rabia Ciudadela	Contraataque	Asalto de Gondor
	Ira de Ecthelion	Resistir
	Ataque Aturdidor	Grito de Guerra

Puntos fuertes

Berethor es un duro luchador cuerpo a cuerpo y un líder natural. Y por eso es valioso para tu causa, no sólo porque sus ataques son muy poderosos, sino también porque puede inspirar a los demás en el grupo a actuar mejor que lo harían por sus propios medios. De especial valor es su habilidad para animar a los demás a Resistir, negando los efectos aturdidores de los ataques enemigos. Aunque es posible jugar algunas de las primeras zonas sin esta habilidad, es absolutamente imprescindible tenerla a partir del Abismo de Helm, y los jugadores deberían concentrarse en desbloquearla lo más pronto posible, convirtiéndola en una prioridad junto con Valor Compañía. Sus ataques también son muy útiles, con Rabia Ciudadela e Ira de Ecthelion asestando dos y tres golpes en un solo movimiento, por lo que merecen la pena usarlos al máximo. Sin embargo, su ataque más útil quizás sea Ataque Aturdidor, que atontará a un oponente. Úsalo con frecuencia para poner a los enemigos en un estado de confusión y hacerles caer en la lista de movimientos. También posibilita acabar con ellos con relativa facilidad. Lo mejor de esta táctica es que usa muy pocos Puntos de Acción para funcionar. El propio Ataque Aturdidor tiene un valor de PA relativamente bajo y una vez que el oponente está indefenso, es posible acabar con él usando los ataques estándar del resto del grupo. Los jugadores juiciosos usarán a Berethor siempre que sea posible, ya que hacer aumentar sus estadísticas ayudará enormemente al resto del grupo.



Berethor puede contrarrestar ataques enemigos.

Sus ataques normales también son poderosos.

Subida de nivel

Berethor es capaz de producir una enorme cantidad de daño si se combinan sus ataques Rabia Ciudadela e Ira de Ecthelion. Está dotado de una gran fuerza, que le hace capaz de acabar con enemigos menores en un solo ataque. Sus habilidades de liderazgo también son particularmente útiles, así que intenta usarlas para aumentar las opciones disponibles para el jugador. Aparte de la fuerza, intenta trabajar en su puntuación de Espíritu y en su Velocidad: cuanto más rápido puedas poner en acción a Berethor, más peligroso será para el enemigo.

IDRIAL

HABILIDADES CLAVE		
Furia Loudwater	Prisa Élfica	Consumir Salud
	Potro de Agua	Rueda de Fuego
	Regalo de Galadriel	

Puntos fuertes

Si se usa correctamente, la elfo Idrial es quizás el miembro más importante de tu grupo. Su Regalo de Galadriel restaurará la salud de los colegas heridos, mientras que su don Prisa Élfica doblará la velocidad de ataque del personaje al que se lance. No merece realmente la pena desarrollar las habilidades con la espada de Idrial porque es raro usarla en ataque directo; en lugar de eso, úsala para aumentar el daño que pueden hacer los demás y para sacarles de peligro cuándo y cómo lo necesiten. Cuando Idrial puede entrar en una lucha, se convierte en un arma supremamente poderosa. Úsala en su primer ataque y podrá realizar dos turnos espirituales seguidos, que le permitirán usar su impresionante Prisa Élfica en ambos compañeros de lucha. El aumento resultante de su velocidad de ataque debería bastar para hacerle la vida imposible al enemigo. Idrial puede usar la magia para restaurar la salud de sus colegas y también es el mejor personaje para usar pociones, ya que restaurará invariablemente más Puntos de Acción o de Salud que los demás. Además, también puede usar las Piedras Élficas para usar sus habilidades de hechizos de Sombra, de las que la más útil es probablemente Consumir Salud. Esta habilidad drena la salud de un enemigo y se la traspasa a Idrial, lo que implica que las valiosas pociones pueden guardarse para auténticas emergencias. Por último, pero no por ello menos importante, Purificar Sombra, de Idrial, eliminará las limitaciones puestas sobre sus colegas, que de otra forma influirían en el desarrollo de la batalla.



La Prisa Élfica es extremadamente importante.

Idrial necesita mucha armadura.

Subida de nivel

Definitivamente, merece la pena concentrarse en subir el valor de Espíritu de Idrial, ya que es más peligrosa cuando actúa de apoyo para los otros jugadores, aumentando su velocidad de ataque y reparando los daños que les hayan causado. Su ataque Furia Loudwater también puede hacer una buena cantidad de daño, por lo que intenta concentrarte en aumentar el número de Puntos de Acción que tiene a su disposición. De manera secundaria, Idrial es bastante débil y puede resultar dañada en el combate, por lo que es una buena póliza de seguros asignar algunos de esos puntos de mejora a su Constitución, lo que le permitirá resistir un poco más de daño. No olvides que Idrial puede usar sus habilidades de curación en ella misma si es necesario.





Hadhod

HABILIDADES		
	Rabia de Montaña	Tallador Montaña
Herida Cercenada	Ira de Durin	Llamada Dragón
Golpe Atroz	Golpear	Escudo Montaña

Puntos fuertes

Como lo fueron sus ancestros enanos antes que él, Hadhod es un guerrero cuerpo a cuerpo absolutamente temible y causará una incontable cantidad de daño a cualquiera lo suficientemente loco para ponerse en su camino. Su Golpe Atroz puede desbloquearse relativamente pronto en el juego y, como el Ataque Aturdidor de Berethor, este ataque dejará fuera de combate a un enemigo y lo enviará hacia abajo en la lista de movimientos. Además de esto, sus fuertes ataques múltiples son capaces de causar enormes cantidades de daño a los enemigos, a menudo hasta matando a oponentes de alto nivel con un solo movimiento.

Usado en un trío con Idrial y Berethor, Hadhod será una parte esencial de tu grupo. Lanza la Prisa Élfica sobre él y contémplale luchar, balanceando su hacha o martillo contra los huesos de los enemigos casi a voluntad. Algunos de los extremadamente útiles ataques de Hadhod incluyen el Herida Cercenada, que produce mucho daño en un primer momento, y que también provocará daños secundarios al final del turno. Sin embargo, no es muy útil cuando se trata de realizar ataques a distancia, por lo que Idrial debería eliminar cuanto antes los hechizos lanzados sobre él que le impidiesen o limitasen sus ataques cuerpo a cuerpo. Si esto no es posible, su utilidad se ve enormemente reducida y puede merecer la pena sacarle de la batalla intercambiándolo por otro personaje.



Hadhod es un tipo pequeñito, pero robusto.

El Warg no sabrá qué es lo que le ha golpeado...

Subida de nivel

Los enanos son criaturas muy poderosas, así que no hay mucho que hacer con la Constitución de Hadhod para empezar. En lugar de eso, deberías concentrarte en desarrollar sus valores de Fuerza y Velocidad, añadiendo la Constitución a tu lista de necesidades cuando esas otras estadísticas se hayan nivelado con ella. La Velocidad no es tan importante para Hadhod siempre que le uses en conjunción con Idrial y Berethor. De cualquier modo, la Furia Élfica asegurará que tenga suficiente tiempo de ataque, así que la velocidad no es algo de lo que tengas que preocuparte demasiado. Sin embargo, invertir algún punto de mejora esporádico en esta habilidad siempre merecerá la pena.



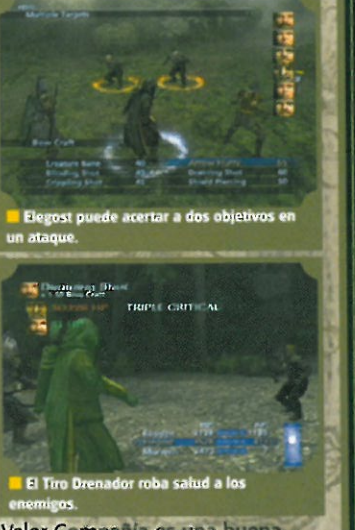
Elegost

HABILIDADES CLAVE		
	Tiro Tullidor	Flechas Sueño
Ráfaga de flechas	Tiro Drenador	
	Tiro Verdadero	

Puntos fuertes

Este arquero es una valiosa incorporación a tu grupo, en mayor medida debido a sus excelentes habilidades en el combate a distancia. Aunque recomendamos usar a Idrial, Berethor y Hadhod la mayoría del tiempo, Elegost es un excelente sustituto cuando uno de ellos está herido, bajo de Puntos de Acción, o si necesitamos habilidades de combate a distancia. Su habilidad Tiro Drenador debe ser desbloqueada lo más pronto posible, ya que le permite drenar energía del enemigo, haciendo menos común el uso de pociones de salud y pudiendo reservarlas para momentos de auténtica necesidad. Su Ráfaga de Flechas también es útil ya que le permite apuntar a dos enemigos a la vez. Sin embargo, cada ataque individual no hace demasiado daño, así que lo mejor es usarlo para acabar con los enemigos que están al borde de la muerte. Sin embargo, su disparo Ruina de Criatura es muy útil contra los Wargs y deberías ponerle en la alineación de partida en cualquier lucha contra esas criaturas en particular. Una vez que su fuerza sea suficientemente grande, podrá matarlos con una sola flecha en combate; toda una ventaja.

Elegost no es el personaje en el que confiar, pero no puedes ignorarle, ya que te verás forzado a usarle en niveles posteriores; por eso, hazle participar en batallas para que gane Puntos de Experiencia. Usado en conjunción con Berethor, lanzar Valor Compañía es una buena idea porque implica que muchas de las flechas de Elegost lleguen a su objetivo.



Elegost puede acertar a dos objetivos en un ataque.

El Tiro Drenador roba salud a los enemigos.

Subida de nivel

La Fuerza es un atributo muy útil para Elegost ya que asegurará que sus flechas llegarán al objetivo con una fuerza devastadora. Está razonablemente bien acorazado, pero sigue siendo una buena idea desarrollar su Constitución, mientras que aumentar su Destreza hará aumentar también su precisión al mismo tiempo que le hace más difícil de acertar. Como ya hemos mencionado, es importante no dejar abandonado a Elegost en términos de desarrollo del personaje; debería ser tu primer sustituto y probará su valía en muchas ocasiones. En particular, intenta darle muchos Puntos de Acción ya que podrá acertar a varios enemigos a la vez, un activo inestimable especialmente cuando te enfrentes a un número de enemigos mayor que los miembros de tu unidad de combate.

STAR WARS:

LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II – LOS SEÑORES SITH

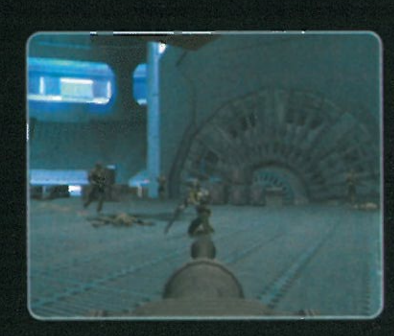
Es hora de coger tu sable de luz, pero ¿decidirás traer el equilibrio a la Fuerza o conquistar la galaxia con el Lado Oscuro?



GUIA NO OFICIAL

Trucos y Claves para consola y MC Ediciones S.A. quieren dejar claro que esta guía de *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República II: Los Señores Sith* no está realizada de forma exclusiva y es completamente no oficial. La guía oficial puede estar disponible para la venta a través de otro editor.







CREACIÓN DE PERSONAJES

La elección de personaje que realices al comienzo de LCDLAR II tendrá una amplia repercusión en cómo jugarás al juego. Aunque podrás escoger los poderes de la Fuerza y características más tarde, las selecciones que hagas aquí son aún así importantes.

TIPOS DE PERSONAJE

Elegir tu tipo de personaje es más sencillo que en el primer juego de la saga, en el que jugabas con un Jedi desde el principio...

GUARDIÁN JEDI

Dificultad: Fácil

Los Guardianes están especialmente capacitados para el combate cuerpo a cuerpo, aunque como resultado de ello sus otras habilidades y poderes de la Fuerza merman. Los Guardianes tienden a usar el combate para resolver sus problemas, en lugar de procurar evitar los conflictos como es el caso de los Cónsules Jedi. Este rasgo hace que sean los personajes más fáciles con los que jugar, aunque pequen de poca flexibilidad.



■ Elige con cuidado: tu elección tendrá futuras consecuencias.

CENTINELA JEDI

Dificultad: Normal

Los Centinelas Jedi es el tipo de personaje más equilibrado de los tres existentes. Pueden usar tanto la lucha como los poderes de la Fuerza relativamente bien, lo que los convierte en personajes con un balance muy bueno. Pese a todo, su verdadera fuerza reside en la cantidad de habilidades que pueden usar –tienen más que los Guardianes y los Cónsules juntos-. Los Centinelas no son tal vez tan asequibles en principio como los Guardianes, pero su flexibilidad los convierte en una buena elección para la mayoría de las situaciones.

CÓNSUL JEDI

Dificultad: Difícil

Los Cónsules son la clase más difícil de Jedi para jugar, debido a su falta de habilidad en el combate. Con la cantidad de lucha que el juego lleva consigo, los Cónsules se encontrarán dependiendo de sus compañeros de equipo y de los poderes de la Fuerza más que de cualquier otra cosa. Ellos a menudo utilizan la palabra para evadir el peligro en lugar de involucrarse en combates, lo que hace que sean la elección menos aconsejable para los principiantes en el juego.

USA LA FUERZA

HAZLO A TU MANERA

Es mejor crear un personaje personalizado en lugar de uno preconfigurado. De esa manera, tendremos la posibilidad de elegir cómo jugará nuestro personaje, además de permitirnos echar un vistazo con más detalle a las tres clases de Jedi existentes.



■ Crea tu propio personaje. Es como ser Dios.

ATRIBUTOS

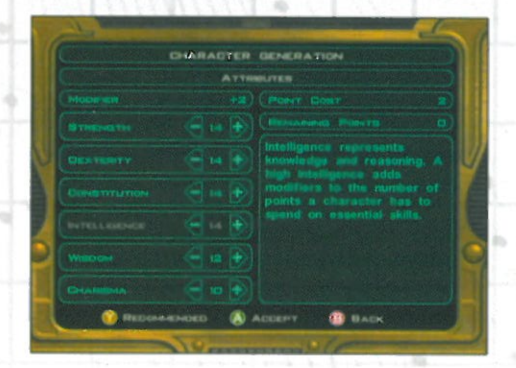
El efecto de los atributos de tu personaje es muy parecido al del juego anterior, aunque ha habido algunas nuevas incorporaciones...

VIGOR

El vigor afecta a la cantidad de daño que se inflige en los combates cuerpo a cuerpo, además de a las posibilidades de acertar el golpe. Es indiscutiblemente esencial para los que usen el Sable de luz, aunque es posible compensar su carencia con buenas dosis de Destreza y Sutileza. Hay que tener en cuenta que está opción incrementa las posibilidades de acertar el golpe pero no tanto el daño causado.

DESTREZA

Es difícil golpear a un personaje con una elevada Destreza, así que este atributo nunca debe ser pasado por alto. La Destreza también afecta a tus oportunidades de golpear con armas a distancia, aunque ello no es muy importante para los Jedis. También puede afectar a tu porcentaje de golpeo con armas cuerpo a cuerpo, pero sólo cuando se utiliza la Sutileza.



CONSTITUCIÓN

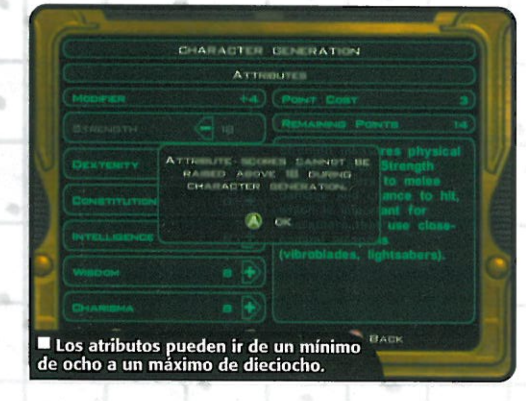
Este atributo determina la salud máxima que recibirás cada vez que tu nivel aumente. También tiene su importancia para determinar qué implantes puedes usar; cuanto más alta sea tu constitución, mejores serán los implantes.

INTELIGENCIA

Un personaje con una elevada Inteligencia recibirá un gran número de puntos de habilidad cada vez que suba de nivel. Pese a ello, algunas de estas habilidades no son tan útiles para tu personaje principal y pueden ser compensadas por otras que encuentres a lo largo del desarrollo del juego.

SABIDURÍA

Es muy importante para cualquier Jedi -especialmente para los Oscuros- ya que ayuda a tus poderes de la Fuerza a afectar a los enemigos más fácilmente. También incrementará tu resistencia a los poderes enemigos y determina cuántas habilidades puedes usar antes de quedarte sin puntos de Fuerza.



■ Los atributos pueden ir de un mínimo de ocho a un máximo de dieciocho.

CARISMA

El Carisma tiene ahora un mayor efecto del que tuvo en el primer juego de la saga. Afecta a la potencia de diversos poderes de la Fuerza, además de reducir la penalización que un Jedi del lado luminoso recibirá por usar poderes de la Oscuridad (y viceversa). Por encima de todo, el Carisma determina cómo de bien la habilidad de Persuadir funcionará; además, ayuda a mejorar las habilidades de tus compañeros en la lucha.

HABILIDADES

Algunas de estas habilidades no son demasiado importantes para tu personaje principal, mientras que hay otras que simplemente tienes que tomar.

CLAVE
Jedi Guardian
Jedi Sentinel
Jedi Consular

INFORMÁTICA *Usada por:*

Necesitarás Puntas Informáticas para poder hackear los ordenadores y sistemas a lo largo del juego. Esta habilidad ayudará a reducir el número que necesitarás, lo cual es muy útil, ya que conseguirlas te costará un buen dinero.

PERCEPCIÓN *Usada por:*



Alguien en tu grupo debería tener un porcentaje decente de esta habilidad. Sin ella caerás fácilmente en trampas y serás presa de los enemigos emboscados.

SIGILO *Usada por:*

Decidir tomar esta habilidad o no es una decisión tuya. Sólo tiene su papel en la jugabilidad cuando se equipa un dispositivo de camuflaje, pero puede permitirte pasar inadvertidamente junto a algunos enemigos. Puede ser muy útil para los Cónsules Jedi con la Habilidad de Clase: Sigilo.

DEMOLICIONES *Usada por:*

Esta habilidad permite colocar y desactivar minas y explosivos. No olvides tener presente que los explosivos más potentes son más difíciles de manejar, y que recuperar una mina es más difícil que desactivarla.

CURAR HERIDAS *Usada por:*

Cada personaje debería tener un nivel decente de esta habilidad. Es inevitable que recibas daño en los combates y no siempre tendrás un Jedi del lado luminoso o suficientes puntos de Fuerza disponibles como para curarse a sí mismo. Cuanto más elevada sea esta habilidad, mejor es un personaje utilizando Medpacs.

REPARAR *Usada por:*

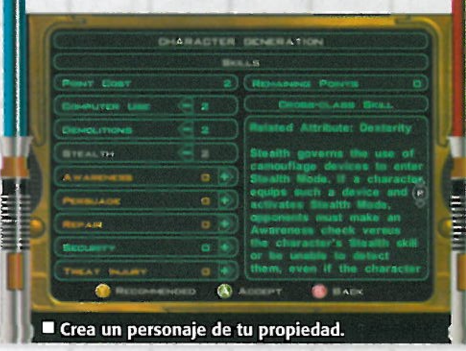
Puede ser utilizada (¿te lo imaginas?) para reparar cosas durante el desarrollo del juego. Esto puede incluir arreglar un droide enemigo y hacerte con su control. Los droides aliados pueden usar esta habilidad en lugar de Curar Heridas para sanarse a sí mismos.

PERSUADIR *Usada por:*

Sólo tu personaje principal puede utilizar esta habilidad, así que tiene sentido incrementar su nivel tan a menudo como puedas. Afecta a cómo se mostrarán otros personajes de dispuestos a hacer lo que les pides, además de a hacerte un favor o incrementar una recompensa.

USA LA FUERZA

NO PUEDES HACER ESTO
Algunos tipos de personajes no están diseñados para utilizar determinadas habilidades, pero pueden hacerlo al doble del costo normal. Sin embargo, es mejor utilizar las habilidades para las que sí esté capacitado para mantener el gasto bajo.



■ Crea un personaje de tu propiedad.

SEGURIDAD *Usada por:*

Una elevada cantidad de esta habilidad permitirá a los personajes abrir puertas y contenedores; además, reduce el número de Puntas Informáticas necesarias para hacerlo. Pese a ello, es mejor delegar esta habilidad a un personaje secundario en lugar de hacerlo tu mismo.

DOTES

Hay muchas dotes sobre las que elegir, pero tus elecciones deberían depender de la forma en la que quieras jugar y utilizar a tu personaje. Simplemente acuérdate de planificar y especializarte en unas pocas aéreas.

DOTES INICIALES: TODOS LOS PERSONAJES
Competencia con Blindaje: Ligero
Impacto Crítico
Ráfaga
Defensa Jedi
Sentir Jedi
Ataque Poderoso
Explosión Poderosa
Disparo Rápido
Súper Disparo
Veterano de Guerra
Competencia con un arma: Pistola Blaster
Competencia con un arma: Fusil Blaster
Competencia con un arma: Sable de luz
Competencia con un arma: Armas cuerpo a cuerpo



GUARDIÁN JEDI

Dotes iniciales extra:
- Competencia con Blindaje: Intermedio
- Salto de Fuerza

Dotes exclusivas:
- Competencia con un arma: Nivel 3
- Salto de Fuerza Mejorado
- Salto de Fuerza Maestro

Dote recomendada:
- Empatía





CENTINELA JEDI

Dotes iniciales extra:
- Inmunidad de la Fuerza: Medio

Dotes exclusivas:
- Inmunidad de la Fuerza: Aturdimiento
- Inmunidad de la Fuerza: Parálisis

Dote recomendada:
- Empatía

CÓNSUL JEDI

Dotes iniciales extra:
- Concentración de la Fuerza

Dotes exclusivas:
- Concentración de la Fuerza Mejorada
- Concentración de la Fuerza Maestra

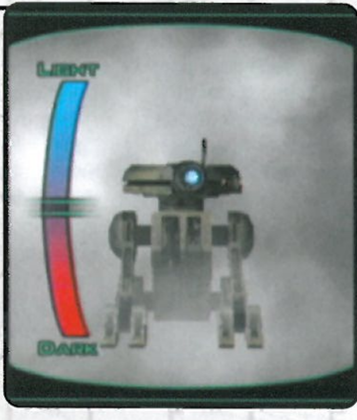
Dote recomendada:
- Acondicionamiento

PERSONAJES

Hay toda clase de personajes disponibles para que se te unan a lo largo de la aventura. Aquí te mostramos cómo usarlos y cómo incrementar sus habilidades.

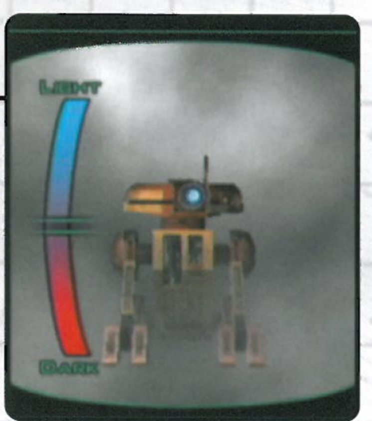
T3-M4

El segundo personaje favorito de todo el mundo es este droide que regresa del juego original, y que es el primer personaje que controlarás. Comienza con un alto nivel de las habilidades Informática, Reparar y Seguridad, y pueden ser mejoradas a medida que progresas. T3-M4 será el personaje que escogerás cuando te las tengas que ver con puertas cerradas y ordenadores tercos, y deberías equiparlo con blasters durante el combate. Utiliza dotes como el Manitas para desarrollar la mayor parte de habilidades, y usa el Arma Doble tan pronto como puedas, de forma que podrá utilizar dos blasters a la vez. T3-M4 también puede hacer Puntas de programación y mejorarlas para ti.

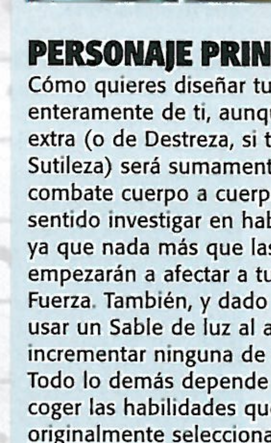


3C-FD

Este pequeño droide es virtualmente idéntico al T3-M4, pero tiene unos niveles de habilidad ligeramente inferiores. Como resultado de ello es mejor utilizar el T3-M4 en su lugar, siempre que sea posible. El 3C-FD sólo está disponible en el prólogo del juego







PERSONAJE PRINCIPAL

Cómo quieres diseñar tu personaje depende enteramente de ti, aunque algo de Vigor extra (o de Destreza, si tienes la dote Sutileza) será sumamente útil para el combate cuerpo a cuerpo. No tiene mucho sentido investigar en habilidades de blindaje, ya que nada más que las armas ligeras empezarán a afectar a tus poderes de la Fuerza. También, y dado que empezarás a usar un Sable de luz al acercarte al final del juego, es mejor no incrementar ninguna de tus otras competencias.
Todo lo demás depende en gran parte de ti, aunque deberías intentar coger las habilidades que más se adecuan al tipo de personaje que originalmente seleccionaste. Además, hazte con las habilidades de Afectar Mente tan pronto como puedas, y ten presente que sólo tu personaje principal podrá utilizarlas.

BAO-DUR

Bao-Dur se unirá a ti en la superficie de Telos. Sus habilidades principales son Informática, Demoliciones, Reparar y Seguridad, que lo convierten en un personaje tremendamente útil para tener a mano cuando se exploren nuevas áreas.

La dote Impacto Repulsor añade daño eléctrico a los ataques de Bao-Dur, mientras que el Interruptor de Escudo le permite desactivar los escudos de los oponentes y algún que otro campo de fuerza. También será capaz de hacer escudos una vez que abandones Telos, además de mejorar las habilidades de tus droides.



B-4D4

Este droide de protocolo sólo puede ser usado al elegir alinearse con los Ithorianos en Telos. Será usado para conseguir acceder al ordenador principal de Czerka, pero no puede entrar en combate. En cualquier caso, no le vas a poder utilizar durante mucho tiempo, por lo que da exactamente igual.



ATTON

Atton es muy parecido a Carth, del primer LCDLAR. Comienza siendo bueno con las pistolas blaster, así que las podrá usar a lo largo de todo el juego. Asegúrate, eso sí, de hacerte con el Combate con dos armas tan pronto como puedas, para que pueda utilizar dos blasters a la vez. La Pistola Blaster Extra y las dotes a distancia son también útiles para Atton, así que cógelas siempre que te sea posible. También es importante tener presente que es más difícil dañar a Atton cuanta menos salud tenga. Y no hay que olvidar que tiene la posibilidad de levantarse durante un combate una vez que haya sido derrotado. Incluso aunque Atton pueda convertirse en un Jedi cerca del final del juego, es una buena idea aferrarse al combate a distancia.



KREIA

Kreia es una Cónsul Jedi, y por lo tanto no está preparada para el combate cuerpo a cuerpo sin una dote de Sutileza. De todas formas, tiene un montón de puntos de Fuerza, así que haz uso de sus poderes siempre que puedas. También deberías recordar en todo momento que Kreia y tu personaje comparten una importante conexión a través de la Fuerza. Esto significa que cualquier poder que Kreia utilice sobre sí misma afectará también a tu personaje y viceversa. También te da un bonus de experiencia por estar en tu equipo.

Dale a Kreia la dote Sutileza: Sable de luz cuando tengas acceso a ese tipo de arma y escoge los poderes de la Fuerza dependiendo de si decides estar del lado Oscuro o del Luminoso.



PRÓLOGO

EL EBON HAWK ESTÁ TERRIBLEMENTE DAÑADO Y SE MUEVE A LA DERIVA A TRAVÉS DE UN CAMPO DE ASTEROIDES. SÓLO UN PEQUEÑO DROIDE LLAMADO T3-M4 PUEDE SALVAR A LA NAVE Y SU TRIPULACIÓN.



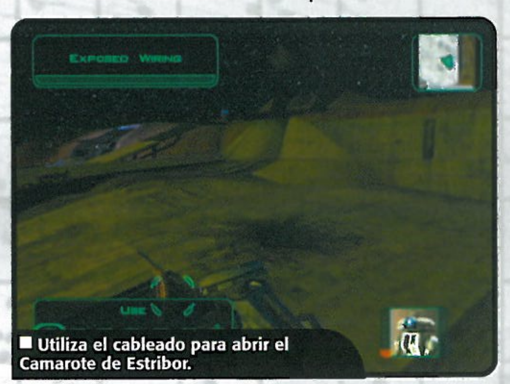
Cúrate a ti mismo con el Medpac del contenedor.

Explorando el Ebon Hawk

Abre el Cilindro de Plastiacero en la habitación al final del pasillo y utiliza la PUNTA INFORMÁTICA para acceder a la consola y abrir la puerta. Coge los objetos del cuerpo y dos droides rotos de la habitación contigua, antes de romper la cerradura de la Taquilla. Ahora dirígete hacia la Sala Médica y abre el contenedor que se encuentra en su interior. Usa los MEDPACS para sanar a tu personaje principal antes de entrar en la Bodega de Carga. Habla con 3C-FD para repararle y conseguir que se una a ti. Abre todos los contenedores de la habitación, teniendo en cuenta que T3-M4 tendrá que utilizar la Punta de seguridad abridora para forzar el de "alta seguridad". Ahora deberías salir de la nave y utilizar el ascensor para subir al techo de la nave. Busca en la parte exterior de la nave para encontrar las PARTES necesarias para reparar el Ebon Hawk. Necesitarás explorar los dos lados de la nave para poder encontrarlas. Mientras lo haces no podrás perder de vista las minas; recupéralas si puedes y coge los objetos del Misil de Protones que están custodiando. Antes de volver al interior, abre la puerta del Camarote de Estribor reconectando el Cableado que está a la vista, para lo que tendrás que usar una Parte.

Reparando la nave

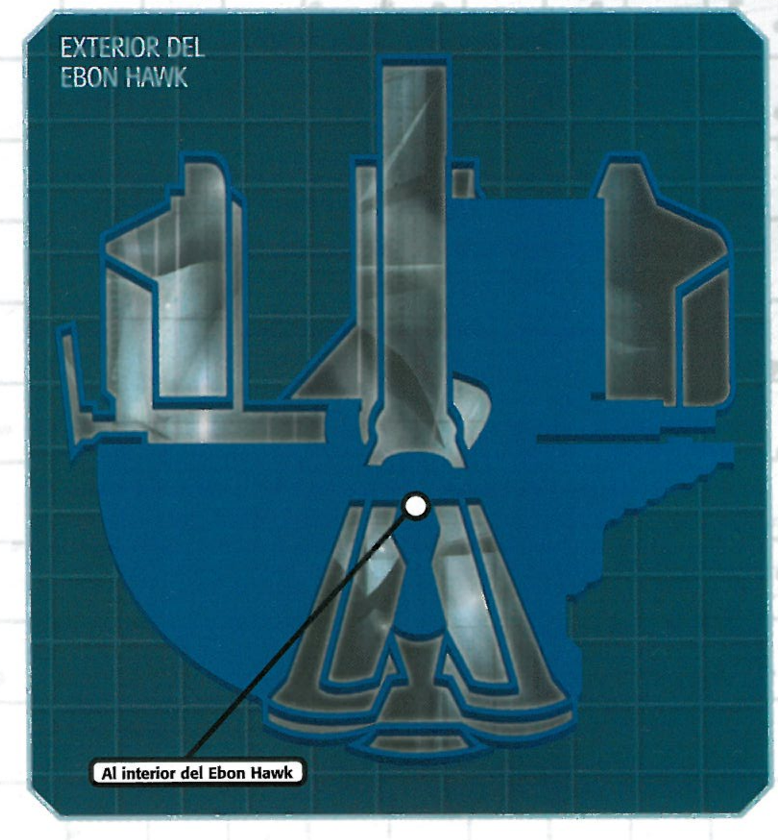
Mueve tus droides hacia la puerta del Garaje y activa el modo solitario pulsando **BACK**. Deja a uno de los droides fuera de la puerta antes de hacer que el otro se meta en la Consola de Seguridad de la Bodega Principal, cerrando la puerta exterior y abriendo la interna. Utiliza el Banco de trabajo para crear un **KIT DE REPARACIÓN** con los componentes que tienes, antes de entrar en el Camarote de Estribor. Coge los objetos de dentro de las taquillas y luego reúne a tus droides en la sección principal de la nave y activa el modo solitario. Utiliza una Mina de fragmentación menor en la puerta de la Sala de Máquinas, y luego aléjate antes de que explote. Entra en la habitación cuando la puerta se abra y utiliza las partes que recogiste para reparar el Hiperimpulsor. Una vez hecho esto, todo lo que te queda por hacer es volver a la cabina y usar el Mapa Galáctico para dirigirte a Peragus II.

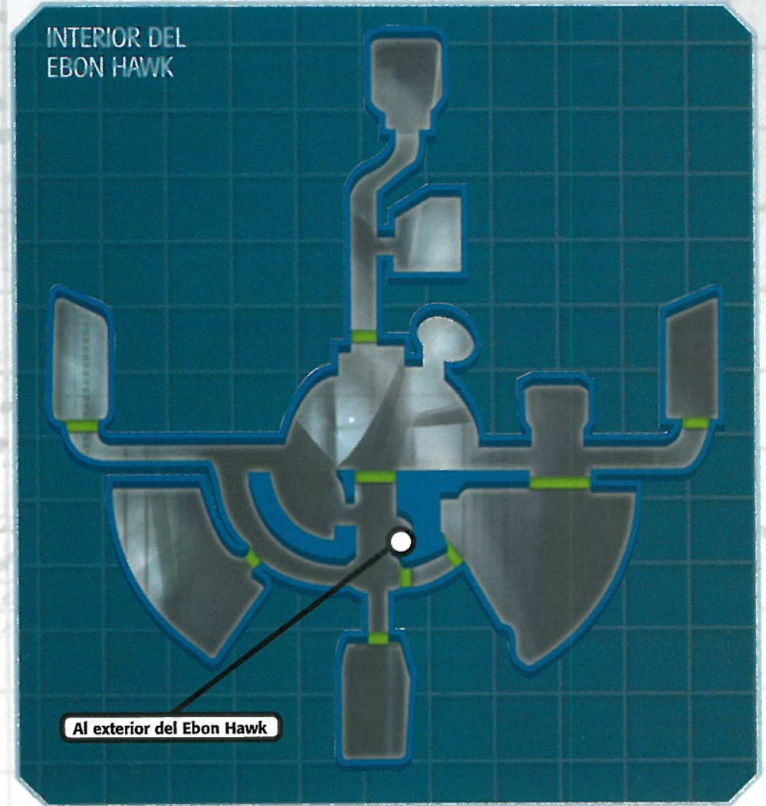


Utiliza el cableado para abrir el Camarote de Estribor.



Utiliza el Mapa Galáctico cuando la nave esté reparada.

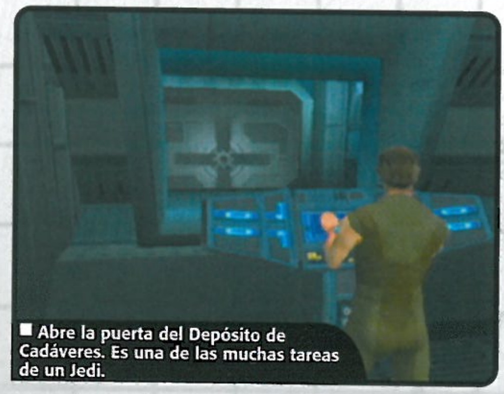






PERAGUS II: ESCAPANDO DE LA TRAMPA

TE DESPIERTAS EN UN TANQUE DE KOLTO SIN LA MÁS REMOTA IDEA DE DÓNDE ESTAS, O DE DÓNDE HAS ESTADO.



■ Abre la puerta del Depósito de Cadáveres. Es una de las muchas tareas de un Jedi.

¿Qué está pasando?

Entra en el Laboratorio Médico y utiliza el ordenador. Si puedes, úsalo para abrir la puerta que está tras de ti mediante el menú "Funciones de la Enfermería", o utiliza tu habilidad Seguridad para conseguirlo. También puedes utilizar este menú para abrir la puerta del Depósito de Cadáveres, enfrente de ti. Entra dentro y registra el cuerpo para conseguir un **SOPLETE DE PLASMA** y no te pierdas cómo uno de los cadáveres vuelve a la vida. Habla con Kreia para conseguir algo de información, pero ten presente que esta conversación afectará a tus puntos de Luz y Oscuridad. Equipa el Soplete de Plasma y utilízalo para pasar a través de la puerta rota en el corredor.

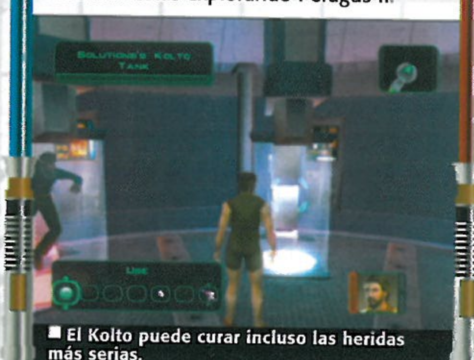
Registra los cuerpos en el área próxima para encontrar algo de equipamiento, incluyendo un **VIBROMACHETE**. Equípalo antes de abrir la puerta del siguiente área, hackeando aparte los droides del interior. Continua abriéndote camino por el corredor e intenta utilizar la Escotilla de Emergencia cuando la alcances. Usa la Mesa de Seguridad en la habitación siguiente y escucha todas las grabaciones antes de saquear el cuerpo y abrir la taquilla si tienes la habilidad Seguridad. Puedes romperla si no la tienes, pero uno de los objetos se romperá al hacerlo.

Elimina a otro grupo de droides a través del siguiente pasillo y entonces abre las Taquillas si tienes la habilidad para ello. Entra en la habitación grande de delante, y o bien ábrete camino a través de los droides o bien utiliza el Generador de Campo de Sigilo desde las Taquillas para conseguir pasar sigilosamente a través de ellos hacia el Ordenador de Administración que está en el sur. Usa el interruptor para abrir la puerta de las celdas y acaba con los droides restantes antes de entrar al bloque de celdas. Habla con el prisionero, pero ten en cuenta que tus respuestas dictarán lo que ocurrió al final del primer LCDLAR. Consiente liberar al prisionero, y luego escucha los registros cuando llegues al terminal de ordenador. Ahora deberías poder acceder al hangar a través del sistema de comunicaciones y hablar con T3-M4 para intercambiarte por él.

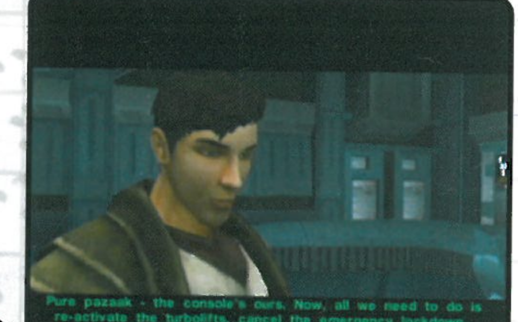
USA LA FUERZA

PODER SANADOR

Es posible curar tus heridas retornando al Tanque de Kolto. Hazlo si eres dañado mientras estás explorando Peragus II.



■ El Kolto puede curar incluso las heridas más serias.



■ El prisionero puede ayudarnos a escapar de la estación.

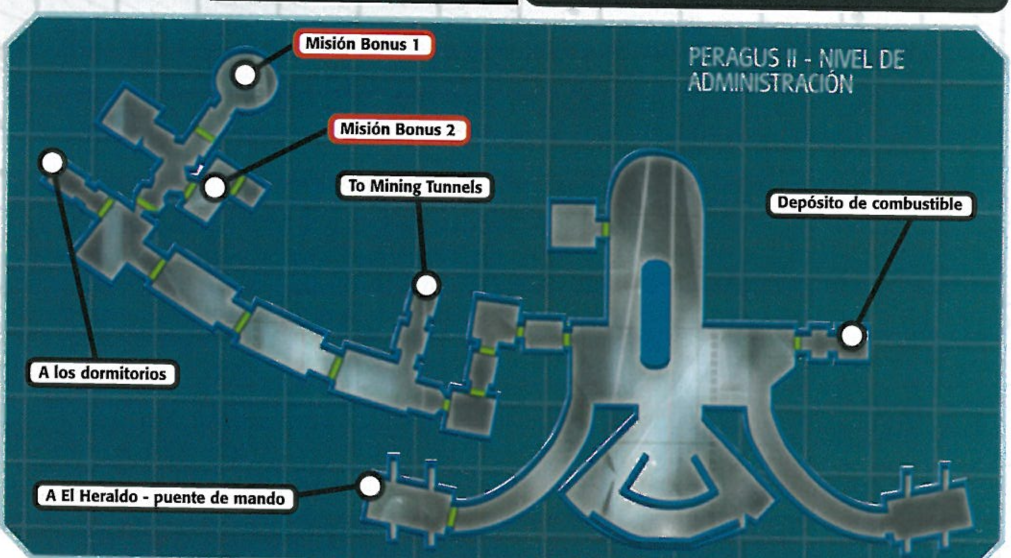
USA LA FUERZA

ELIGE TU CAMINO

De ahora en adelante, muchas de las decisiones que tomes en el juego determinarán hacia que lado de la Fuerza te inclinas, ya sea la Luz o la Oscuridad. ¿Querrás ser o un héroe o un villano de la peor calaña?



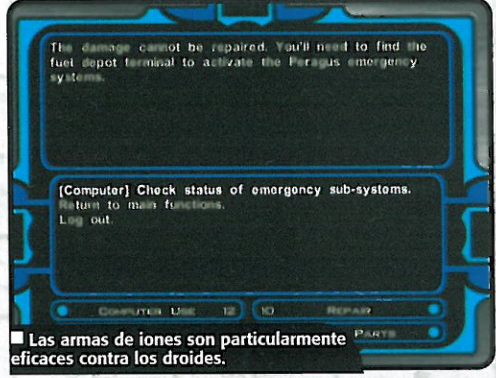
■ Tu personaje empieza siendo neutral, pero pronto cambiará...



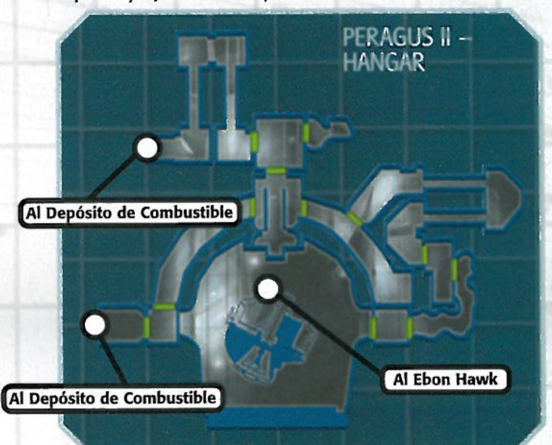
Droide al rescate

Equipa los objetos que hayas recogido, luego deja que T3-M4 explore la habitación para encontrar más. Abre la puerta hacia el sur y utiliza el ordenador para averiguar qué necesita ser reparado. Abre la puerta hacia el oeste y ábrete camino por el pasillo hasta llegar al Depósito de Combustible. Acaba con los enemigos y coge todos los objetos de aquí antes de retornar al Hangar.

Una serie de droides blindados aparecerán en la rampa, así que equipa una de tus armas iónicas y úsala para abrirte camino a través de ellos. Vuelve a la habitación en la que T3-M4 apareció inicialmente y usa una Mina Sónica Mortal en la puerta para abrirte paso a través de ella. Registra la habitación para apoderarte de cuanto contenga, y luego repara el ordenador en la habitación del sur. Intenta reparar y ejecutar chequeos de estado en todos los sistemas disponibles, luego piratea el sistema para abrir la puerta del Depósito de Combustible. Ve hacia él cuando estés listo y encárgate de los droides que lo custodian para llegar al propio depósito. Una vez a salvo, usa el Sistema de Control del Combustible para acceder a los esquemas del sistema de emergencias. Escoge abrir la escotilla y el juego te devolverá el control sobre el personaje.

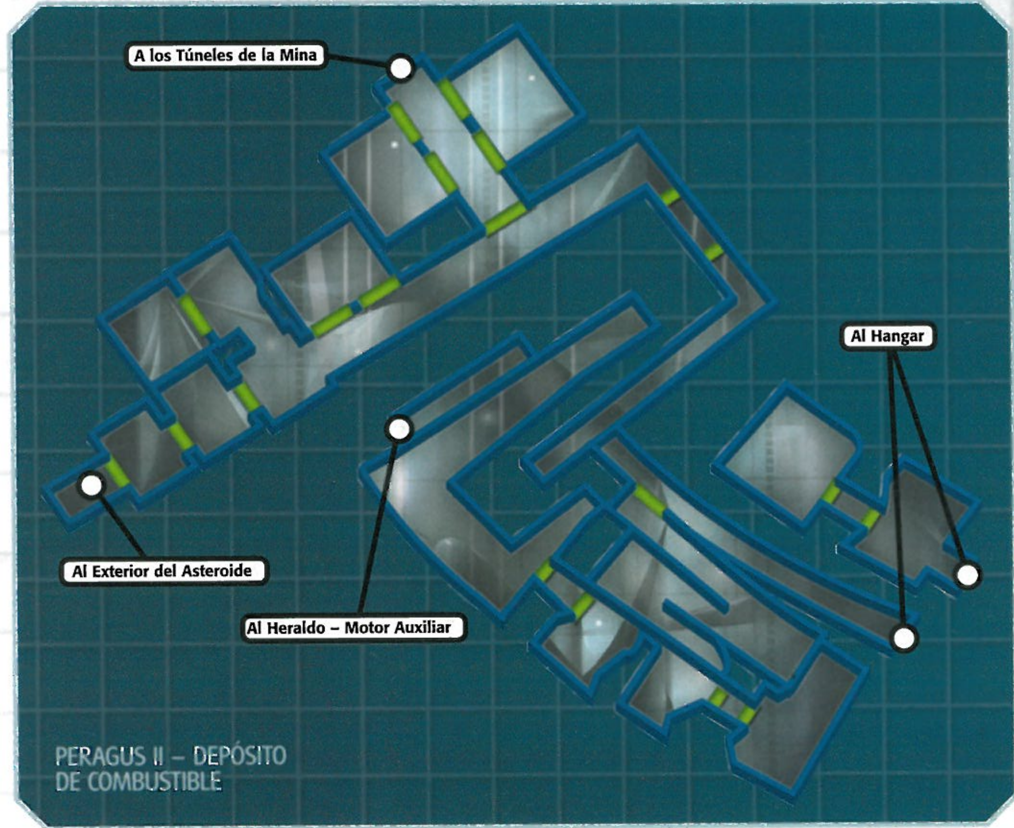


Las armas de iones son particularmente eficaces contra los droides.





Gran parte de tu progreso proviene del uso de ordenadores.



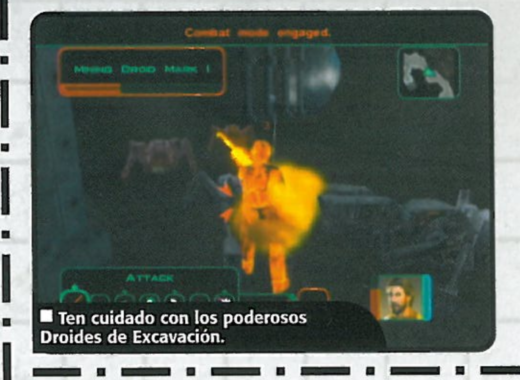
Peragus

SEA LO QUE SEA LO QUE ESTÁ OCURRIENDO, NO ES NADA BUENO, ASÍ QUE MEJOR TE LARGAS LO ANTES POSIBLE DE ESTE PEDRUSCO.

Encarando el peligro

Camina a través de la puerta que has abierto hacia los Túneles de la Mina. Coge los objetos de la siguiente habitación y habla con Atton cuando contacte contigo; escucha su consejo y te ayudará a superar el área casi sin daños. Evita o desarma las minas situadas a tu izquierda en la siguiente área, y luego coge lo que puedas de los droides dañados antes de dirigirte al único corredor disponible. Lucha con los droides -o esquívalos con sigilo-, registrando sus cuerpos antes de marcharte.

Activa un escudo de energía resistente al calor mientras corres por el túnel recalentado y



Ten cuidado con los poderosos Droides de Excavación.

Llegando al dormitorio

Coge el **SENSOR DE HUELLA SÓNICA** del contenedor de la habitación con la Mesa de trabajo, dirígete al corredor y mata a los droides a través de la puerta. Gira a la derecha y haz lo mismo con el otro grupo. Sigue abriéndote camino a través de ellos, usando armas iónicas, si puedes, hasta que llegues a la Estación de Control de los Droides. Éste es el ordenador que necesitas para completar la misión **EL PROTOCOLO DE HUELLA VOCAL**.

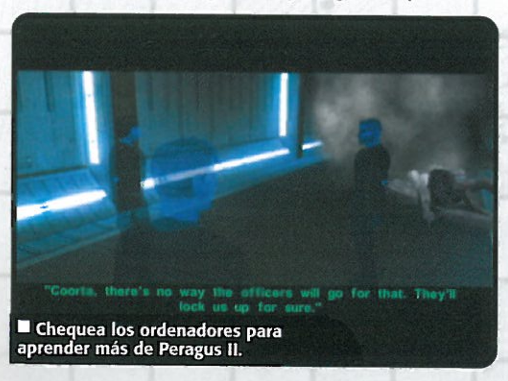
Abre la puerta de la próxima habitación hacia la Estación de Control de los Droides, disparando desde lejos a los enemigos de su interior. Coge el traje espacial de la taquilla de dentro de la esclusa antes de dirigirte hacia el exterior de la estación. Sigue el camino y observa la escena cinemática, y luego continua hacia los dormitorios. Aniquila a los droides de dentro y luego abre la siguiente puerta, seguida por una a la izquierda (usa tu habilidad Seguridad o quémala utilizando tu Soplete de



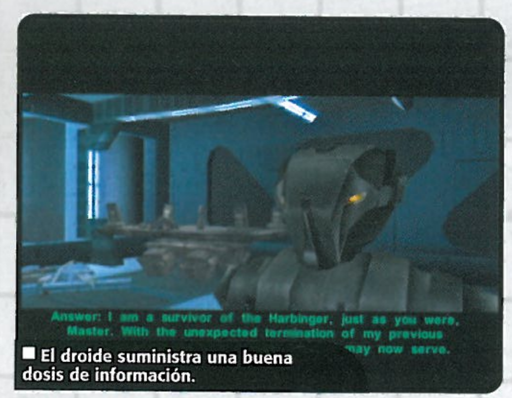
II: EN LOS TÚNELES

recoge los objetos del siguiente área. Combate o pasa sigilosamente a los droides, asegurándote de ir primero a por el droide de mantenimiento si decides pelear. Infíltrate en la plataforma central si puedes, o lucha contra más droides. Usa el Controlador Central para echar un vistazo a las cámaras de seguridad y luego chequea los planos en el menú "Funciones de Control de los Droides". Incrementa la temperatura con el objetivo de cegar sus sensores y luego dispara a los campos de contención de combustible.

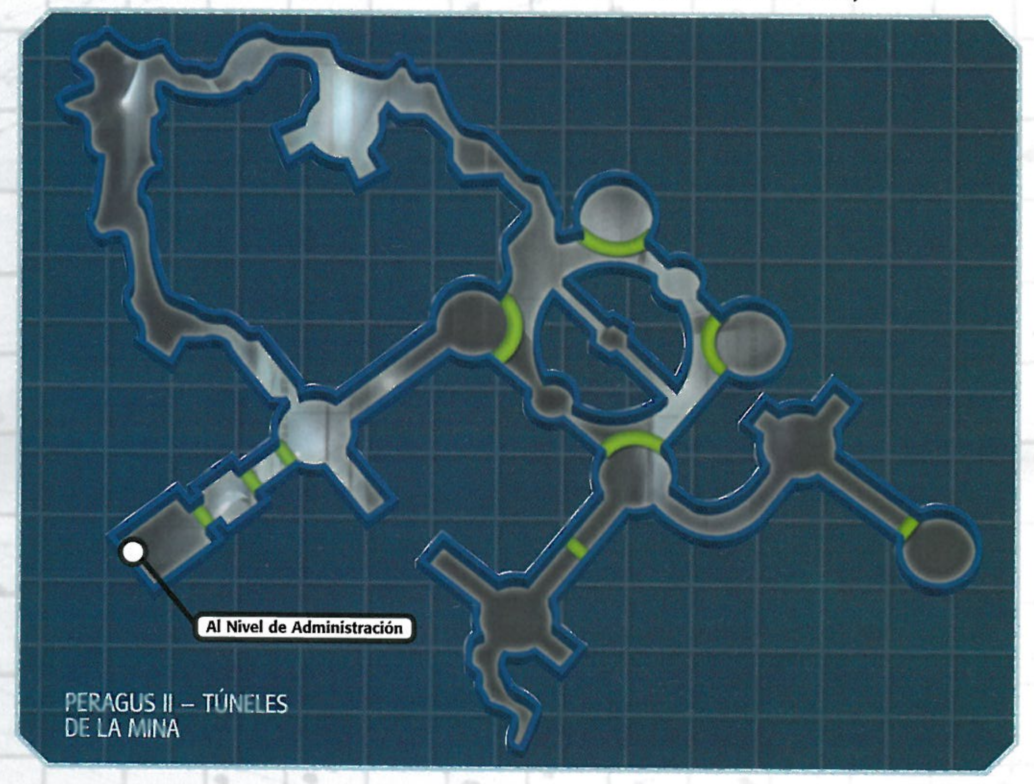
Destruye a los droides para ganar algunos puntos de experiencia y luego continua tu camino hacia los pasillos; irrumpe en la puerta de alta seguridad, si puedes, ya que un alto número de objetos están escondidos dentro. Ve arriba hacia el Depósito de Combustible y cuando llegues habla con el droide que se aproxima para encontrase contigo. Aprende todo lo que puedas del droide antes de ir a la habitación con la mesa de trabajo.



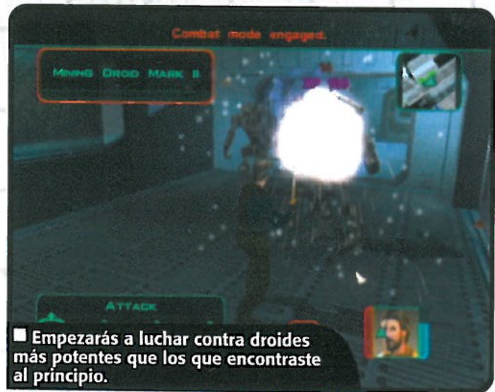
■ Chequea los ordenadores para aprender más de Peragus II.



■ El droide suministra una buena dosis de información.



Plasma), o serás encajonado en carbonita, muriendo instantáneamente. En lugar de ello, permanece fuera de la habitación y dispara a los extintores desde una cierta distancia, o infíltrate sigilosamente utilizando el Generador de campo de sigilo. Utiliza el combate o el sigilo para pasar a través de más droides hacia la puerta del norte, y no dudes en correr porque es una lucha bastante dura. No corras hacia los droides, deja que sean ellos los que vengan hacia ti y cambia de arma cuando estén cerca. Usa el ordenador a mitad de camino del pasillo cuando el paso esté despejado y (si puedes) piratea el sistema para conseguir el acceso a él y parar



■ Empezarás a luchar contra droides más potentes que los que encontraste al principio.

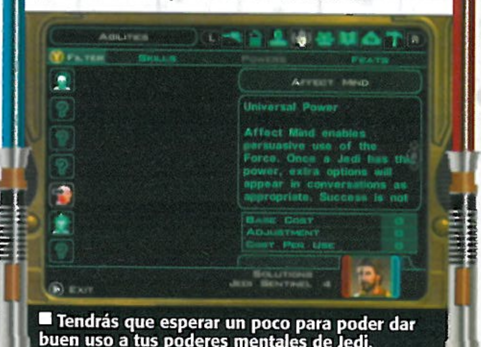


■ Esta escena cinemática aparecerá cuando salgas fuera...

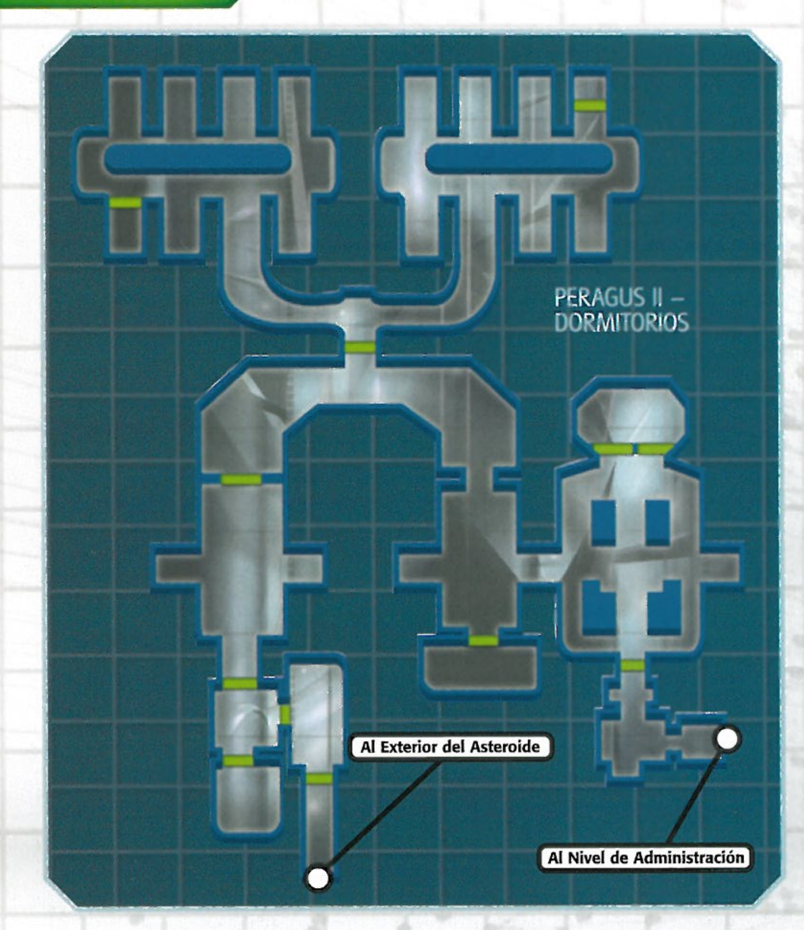
USA LA FUERZA

NO HAY MENTES QUE AFECTAR

El poder de "Afectar Mente" puede ser increíblemente útil, pero no hasta que salgas de Peragus II. El problema es que no hay ningún lugar donde utilizarlo, así que será mejor coger otras opciones en tu primer set de poderes de la Fuerza.



■ Tendrás que esperar un poco para poder dar buen uso a tus poderes mentales de Jedi.





Hay un montón de hologramas para ser reproducidos con esta máquina.



los conductos para que dejen de emitir gas antes de abrir la puerta situada detrás de ti. Si no puedes detener la emisión de gas tendrás que ir en busca de la **MASCARILLA RESPIRATORIA** , que se encuentra en las cocinas hacia el este. Ábrete camino hacia el dormitorio del oeste y consigue el **REGISTRO DEL ADMINISTRADOR DE LA MINA** rebuscando en el cuerpo cercano. Reprodúcelo usando el Terminal de Registro; a continuación tendrás que chequear la transmisión y si tu personaje es lo bastante inteligente se te dará una pista para resolver el puzzle.

Ahora continua abriéndote camino hacia la cafetería, apañándotelas con los extintores de la misma manera que antes. Dirígete al turboascensor y utiliza la consola para ver los registros de la cámara. Ahora deberías introducir el código para desbloquear el ascensor; vista la información de los registros de la cámara el código a introducir es 7, 5, 13, 17, 3. Ahora puedes usar el turboascensor para volver al nivel de Administración.



Los extintores de fuego te matarán instantáneamente si entras.

PROTOCOLO DE HUELLA VOCAL

Método Uno

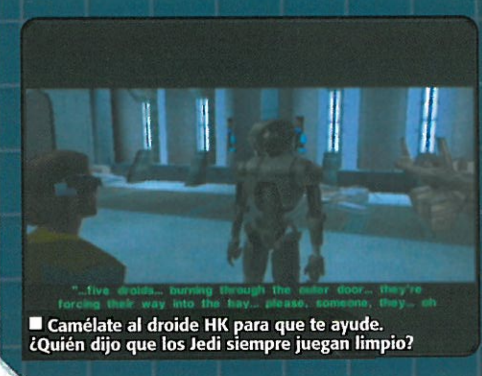
Utiliza el ordenador y accede a los registros de mantenimiento en la Estación de Control de Droides escuchando todas las grabaciones hasta conseguir la primera parte del código. Coge entonces el ascensor hasta la cubierta de Administración y usa el ordenador de la Sala de Seguridad para acceder a los registros de mantenimiento de los droides. Ahora dirígete de vuelta al Depósito de Combustible y pregunta al droide HK acerca del cuerpo que se halla al otro lado de la habitación. Habla con el acerca de las palabras póstumas del hombre, y deja que las repita para conseguir la última parte del código. Introdúcelo en la Estación de Control de Droides para abrir la puerta.

Método Dos

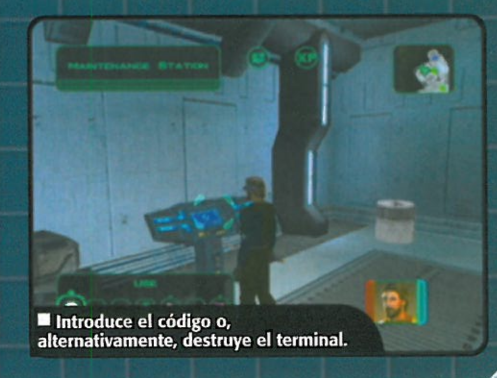
Pregúntale al droide HK acerca del cadáver, y luego sonsácale si antes de morir el hombre dijo algo. Ahora deberías pedirle al droide que recite el código para ti. Si tu habilidad de persuadir es alta, serás capaz de convencer al droide para que te de el código completo, en lugar de tener que averiguarlo de otra forma. Cuando lo consigas, introdúcelo en la Estación de Control de Droides para abrir la puerta.

Método Tres

Si no puedes arreglártelas con ninguno de los dos métodos anteriores, siempre puedes optar por la aproximación directa. Simplemente destruye el panel de la Estación de Control de Droides; si lo haces la puerta quedará abierta.



Camélate al droide HK para que te ayude. ¿Quién dijo que los Jedi siempre juegan limpio?



Introduce el código o, alternativamente, destruye el terminal.

PII: LA NAVE DE LA REPÚBLICA

TODAVÍA TIENES QUE ENCONTRAR UNA VÍA DE ESCAPE DE LA EXPLOTACIÓN MINERA. TAL VEZ LA NAVE ESTACIONADA DE LA REPÚBLICA CONTENGA ALGUNA PISTA.

El Heraldo

Habla con Kreia cuando aparezca, y corre hacia Atton en el lado oeste del área. Habla con el droide HK cuando haga acto de presencia, y prepárate para luchar. Entra en el sistema de menús e incrementa los niveles de Kreia y Atton antes de disparar a las Minas Flotantes desde una distancia segura. Deberías echar mano de tu mejor luchador cuerpo a cuerpo (probablemente tu mismo) para correr y convertir al droide HK en chatarra. Ten de todas formas mucho cuidado, pues un contador temporal de autodestrucción se activará tan pronto como recibas suficiente daño, así que sal pitando antes de que explote. Coge los objetos que queden entre los restos del droide y entra en el Heraldo usando el Puerto de Atraque hacia el suroeste.

Dirígete hacia el puente al final del este de la nave y usa el Ordenador de navegación. Redirígelo o piratéalo, descarga las cartas de deriva orbital y accede a los ficheros de registro. Ahora deberías empezar a explorar el resto de la nave. Asegúrate de utilizar el ordenador en la Sala de informes, investiga tus cuarteles y usa un segundo ordenador en la Sala Médica. Haciéndolo ganarás un buen número de objetos y harás que avance la trama. Sin embargo, te las tendrás ver con un grupo de Asesinos Sith a medida que recorres la nave. Comienzan siendo invisibles y difíciles de ser alcanzados, pero todo cambia una vez que les infliges daño.

Verás una escena cinemática cuando llegues a la Cubierta de Máquinas; responde afirmativamente a Atton para incrementar tu influencia sobre él. Continua para ver otra escena cinemática en la que Kreia dejará tu grupo. Entra en la habitación del este y usa la Consola de mantenimiento del motor. Repárala o piratéala para conseguir el acceso, y abre las puertas de mantenimiento. Entra por las puertas y usa otro ordenador en la sala de máquinas para abrir la siguiente puerta. Aquí verás otra escena cinemática antes de viajar por la tubería de combustible hacia el Depósito de Combustible.

USA LA FUERZA

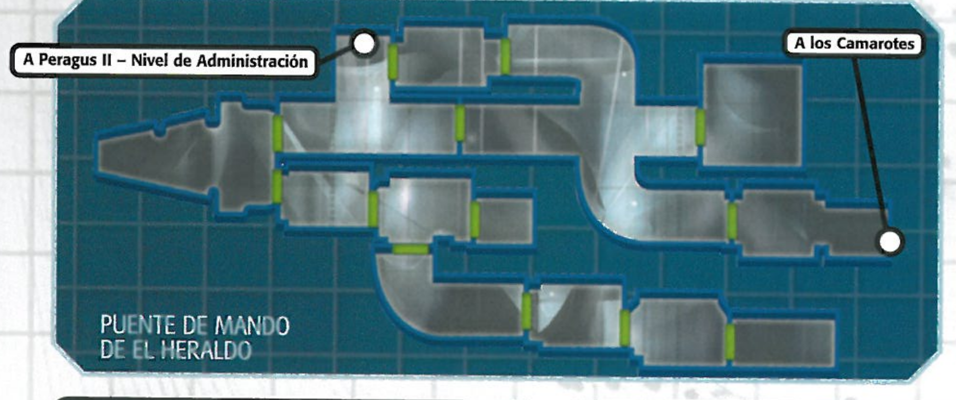
TODOS SON ÚNICOS

Cada personaje tiene al menos una dote exclusiva. Asegúrate bien de averiguar cuál es y utilízala para conseguir ventaja. Kreia tiene probablemente la habilidad más útil de todas: un bonus sobre el número de puntos de experiencia que recibes.

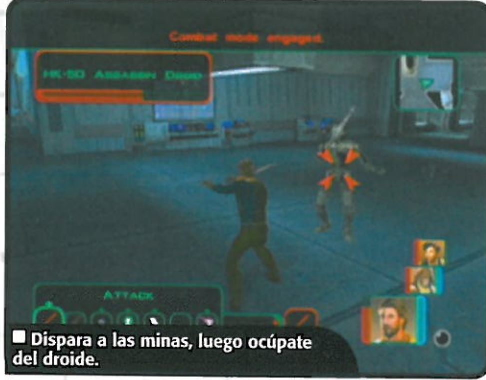


■ Las habilidades de los personajes los ayudan a mejorar.

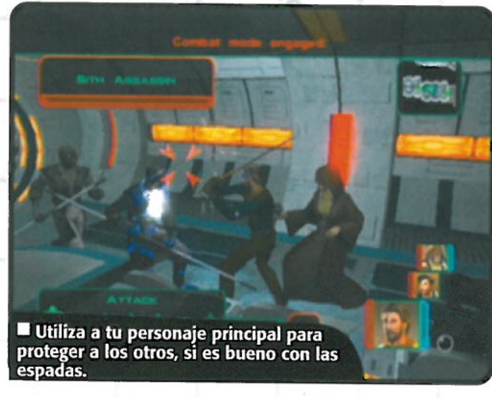




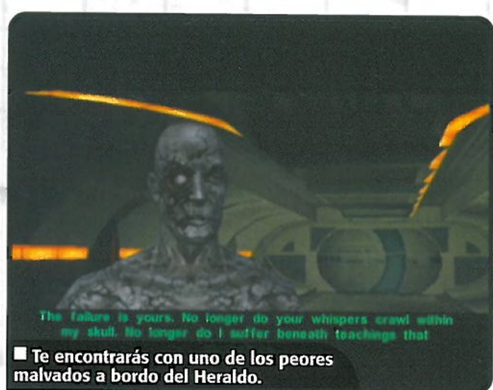




■ Dispara a las minas, luego ocúpate del droide.



■ Utiliza a tu personaje principal para proteger a los otros, si es bueno con las espadas.



■ Te encontrarás con uno de los peores malvados a bordo del Heraldo.

A través de la tubería de combustible

Te reunirás de nuevo con T3-M4 en la tubería, después se unirá a tu grupo. Coge todos los objetos que encuentres a lo largo del camino (incluyendo el **CIRCUITO DE CONTROL DEL HANGAR 25**) y asegúrate de desactivar la mina que encontrarás al pasar justo por la puerta antes de entrar. Destruye a los droides que verás a lo lejos, y luego continua encargándote de más droides y minas que encontrarás en tu camino hasta llegar a una rampa. Utiliza el ordenador que está a medio camino para desactivar un campo de fuerza, luego entra a través de la apertura y ocúpate de un grupo de droides mineros.



T3-M4 debe acceder a todos los ordenadores de ahora en adelante.



Montones de droides bloquearán tu camino.

Dirígete hacia el Hangar, luchando contra más droides, hasta que llegues a la habitación central. Usa el ordenador y accede a los comandos de control de emergencias. Chequea el estado de los subsistemas desde este menú y piratea el ordenador para abrir la puerta del Hangar 25. Reemplaza el circuito de alimentación cuando se te pida y la puerta debería abrirse. Entra y prepárate para combatir. Hay un buen número de droides, así que haz uso de tus armas iónicas y del poder Aturdidor de Droide, si lo tienes. Ten cuidado con las minas mientras bajas hacia las rampas y usa la Consola de Descontaminación cuando llegues a ella.

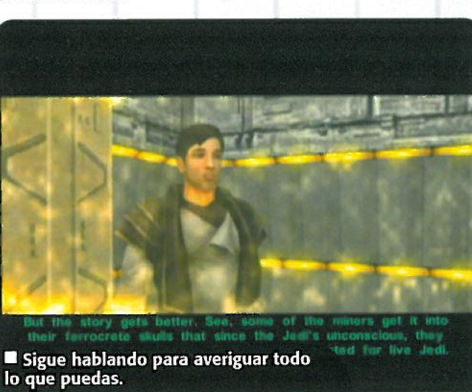

Usa la torreta para acabar con las tropas Sith.

Intenta reparar o piratear la consola, pero sólo destrúyela como último recurso. Desconecta el sistema de descontaminación antes de abrir la puerta y abordar el Ebon Hawk. Ahora te encontrarás controlando una torreta de disparo, úsala para aniquilar a los soldados Sith a medida que corran por la parte izquierda de la pantalla hacia la derecha. Si uno se escapa tendrás que encargarte de él adecuadamente cuando entre dentro de la nave. Si tienes que aniquilar un grupo, rebusca luego rápidamente entre sus despojos, pues una escena cinemática comenzará en cualquier momento. Después de una serie de conversaciones, te encontrarás a ti mismo en el planeta Telos.

Peragus II: Misiones Bonus

1. Historia reciente

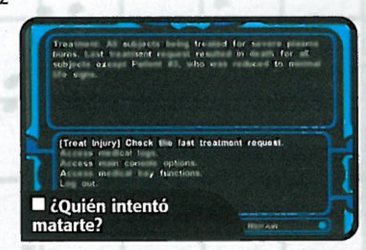
Puedes obtener valiosas pistas acerca de cómo llegaste a la estación y qué ha ocurrido desde entonces accediendo a diversos terminales de ordenador. Es también posible conseguir información acerca de otros personajes, sólo tienes que elegir la conversación correcta cuando hables con ellos. Asegúrate de recorrer cada área de forma exhaustiva, así no te dejarás ningún objeto. Está misión queda completada justo después de abordar el Ebon Hawk.



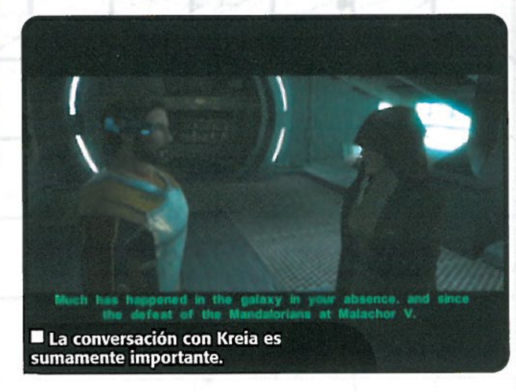
Sigue hablando para averiguar todo lo que puedas.

2. Los asesinos de la enfermería

Accede a la opción "tratamiento del paciente" en el ordenador de la Sala Médica y chequea el último tratamiento requerido. Si pasas el test sobre tu habilidad Curar Heridas, deberías ser capaz de piratear el ordenador. De todas formas, necesitarás una Punta Informática para poder hacerlo, y no hay ninguna disponible la primera vez que uses el panel. Una vez que hayas pirateado el terminal tendrás que esperar hasta que alcances el Depósito de Combustible con tu personaje principal para continuar la misión. Chequea el sistema de identificación de la Estación de Mantenimiento en la Estación de Control de Droides, y continua jugando hasta que te encuentres con el droide HK por segunda vez, en la cubierta de Administración. Consigue que admita matar a los mineros para completar la misión.



¿Quién intentó matarte?



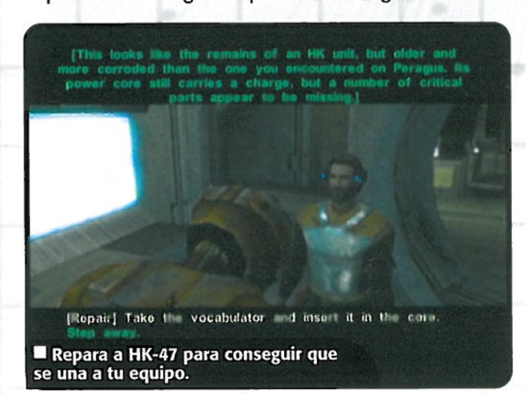
La conversación con Kreia es sumamente importante.

3. Historia Galáctica

Encuentra a Kreia y háblale cuando tu viaje a Telos esté en marcha, y ella te pondrá al corriente de todo lo que está ocurriendo en la galaxia. Simplemente sigue hablando con ella y agota todas las opciones de conversación para conseguir completar esta misión.

4. Reconstruir a HK-47

Registra el Almacén después de abordar el Ebon Hawk y encontrarás a HK-47 –el droide asesino del primer *LCDLAR*-, que necesita desesperadamente ser reparado. Necesitarás cuatro objetos para conseguirlo: el primero, un Vocabulador, se encuentra en el droide HK en Peragus II; el segundo, el Grupo de Control, se halla en el segundo droide que aniquilas en la Meseta Polar en Telos. Los otros dos objetos se explican en la segunda parte de esta guía.



Repara a HK-47 para conseguir que se una a tu equipo.

Telos: Problemas con la Ley

TIENES QUE IR A TELOS, Y PARECE QUE LAS NOTICIAS DEL DESTINO DE PERAGUS II HAN LLEGADO A LOS RESIDENTES.

Bajo arresto

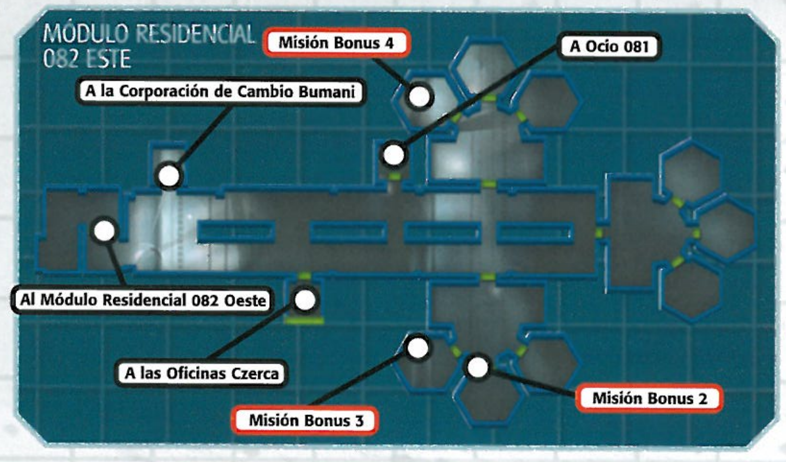
No tienes más alternativa que ir con los guardias cuando dejes el Ebon Hawk. Te encontrarás encerrado en una celda y despojado de todas tus pertenencias. Ahora un asesino te atacará, utiliza los poderes de la Fuerza para arreglártelas con él y te llevarán fuera de tu celda, a un apartamento. En este momento tendrás que tomar una decisión: si te alineas con los Ithorianos, que te llamarán a través de la Consola de Comunicaciones, te dirigirán a la tarea principal del lado de la Luz en Telos, mientras que si ayudas a la Corporación Czerca ocurrirá lo propio con el lado Oscuro.

Tendrás que esperar un tiempo antes de elegir cualquiera de los dos caminos, pues antes de tomar tu decisión tendrás que hablar en persona con ambas facciones. Puedes encontrar a los Ithorianos en el Módulo residencial 082 oeste, mientras que la oficina Czerca está en el 082 este.

Independientemente de a quién decidas ayudar, tu próximo destino será el distrito del Ocio. Dirígete hacia allí a través de la estación FST y serás detenido por un grupo de gente fuera de la Cantina. En esta ocasión, tus respuestas determinarán si te inclinas al lado de la Luz o al de la Oscuridad, así que escógelas sabiamente.

Habla con el droide de protocolo en la estación FST para averiguar que tu nave ha sido robada. Sigue hablando con él para indagar todo lo que sea posible del droide, antes de recoger todas tus pertenencias de las taquillas que están tras de ti.

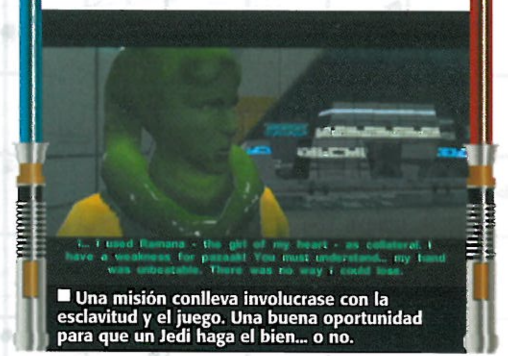
Ve al Muelle de Atraque 2 en el Módulo de Atraque 126 y habla con el Ithoriano que permanece fuera. Ahora habla con la gente que está junto a la lanzadera y un grupo de cinco matones te atacará. Elimínalos lo mejor que



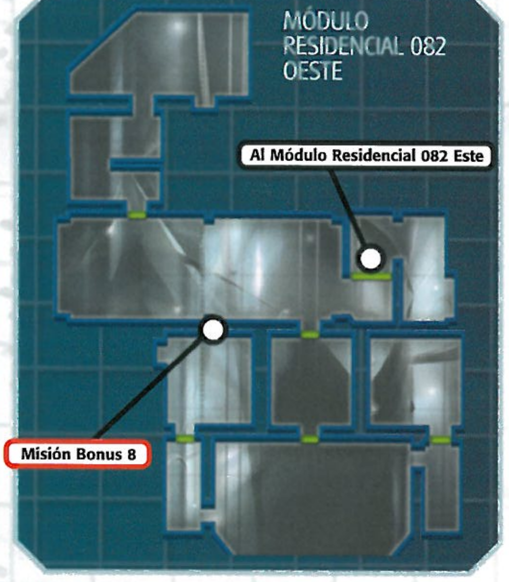
USA LA FUERZA

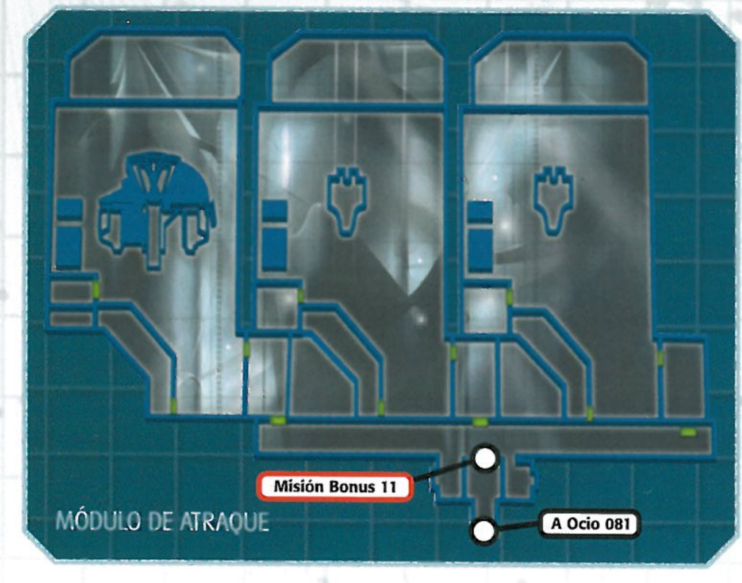
TIEMPO MUERTO

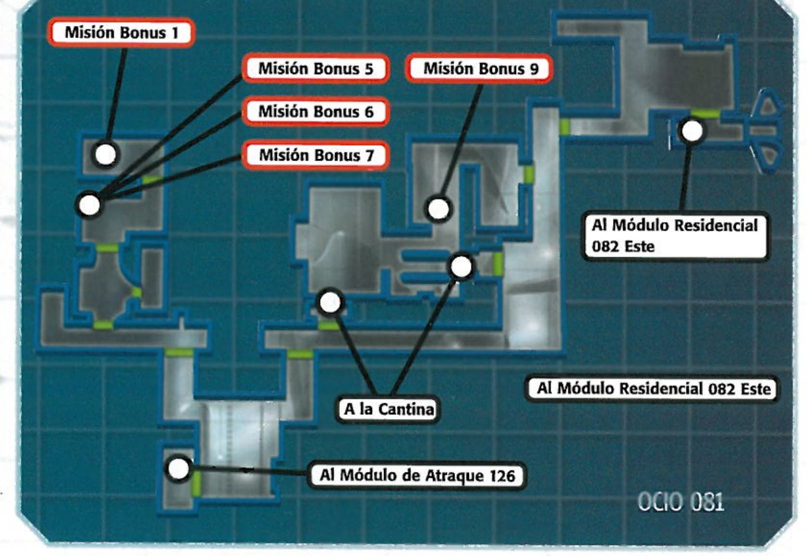
Es importante dedicar algún tiempo muerto aparte de la misión principal para acometer algunas de las misiones bonus en Telos. Ganarás recompensas por hacerlo y, además, te ofrecerán mayores oportunidades para inclinarte aún más al lado de la Fuerza que hayas elegido.



■ Una misión conlleva involucrase con la esclavitud y el juego. Una buena oportunidad para que un Jedi haga el bien... o no.







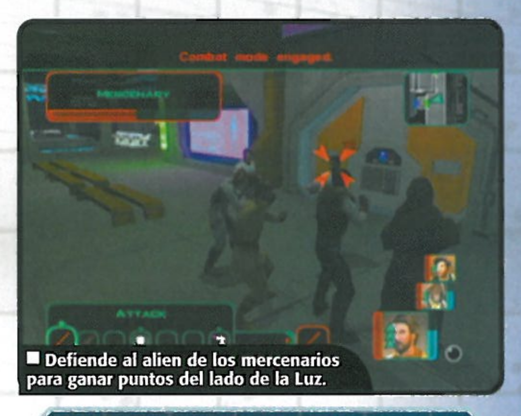
Telos: Ayudando a los Ithorianos

LOS ITHORIANOS QUIEREN RESTAURAR LA BELLEZA DE TELOS. EVITA QUE LA CORPORACIÓN CZERKA LA DESTRUYA.



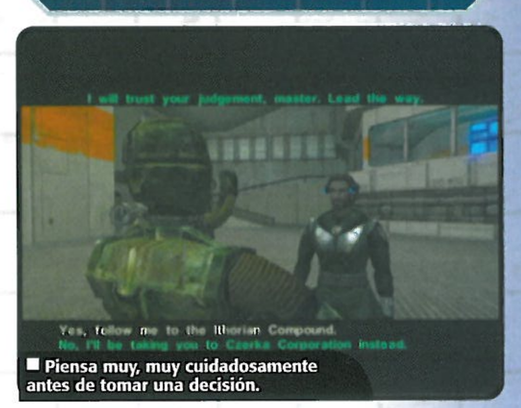
Eres un guerrero a tener en cuenta, incluso cuando estás desarmado.

puedas usando una buena ración de poderes de la Fuerza para lograr que el combate sea más sencillo. Si decides o no tomar el droide para los Ithorianos o para la Corporación Czerca depende enteramente de ti; cada uno de los caminos de la Luz o de la Oscuridad van por separado a partir de ahora.... lo que acarreará una consecuencia para cada decisión.



Defiende al alien de los mercenarios para ganar puntos del lado de la Luz.





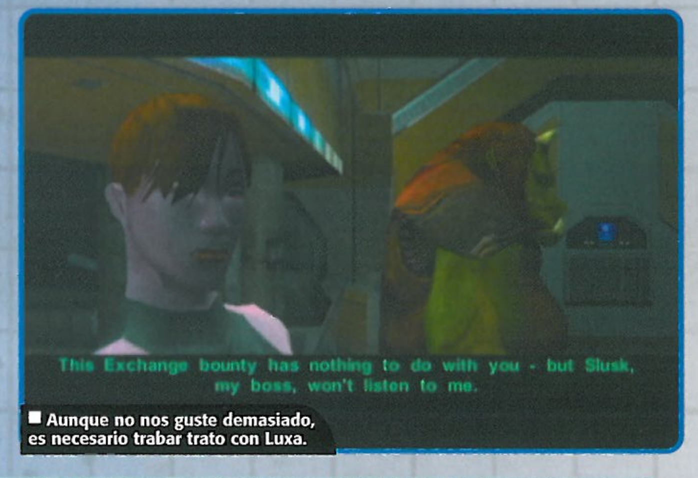
Piensa muy, muy cuidadosamente antes de tomar una decisión.

Un encuentro con el enemigo

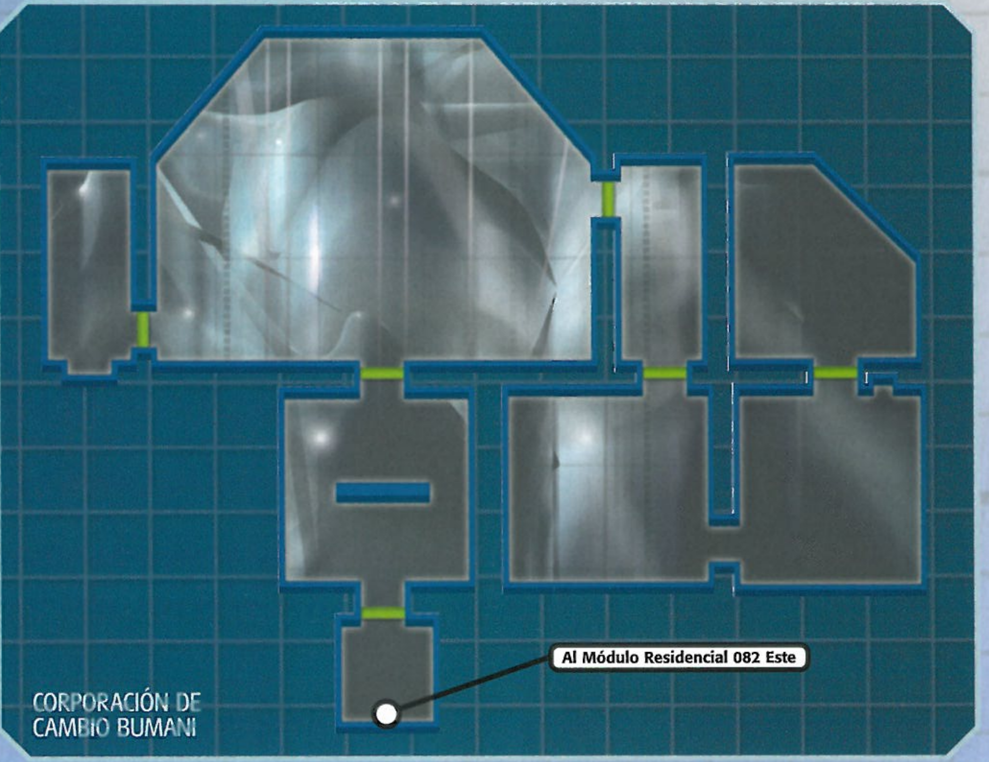
Habla con el matón que está fuera de la Corporación de Cambio Bumani, y luego ve a la Cantina. Busca a Luxa en el bar y habla con ella acerca del Intercambio y de Loppak Slusk. Consiente en ayudarle a matarlo, luego dirígete a la Corporación de Cambio y entra en su interior.

O persuades al recepcionista para que te abra la puerta o eliminas a los Gamorreanos a los que llama la atención para que no entren. Ve al este desde aquí y comenzarás una conversación con un grupo de matones del Intercambio. Te verás forzado a luchar contra ellos; ve primero a por Benok, ya que aunque está bien equipado no es muy bueno en el combate a corta distancia.

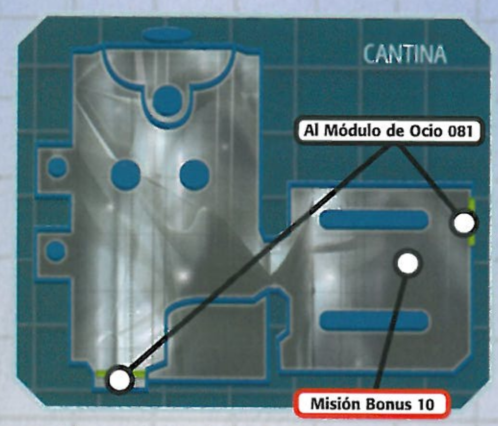
Una vez que estén fuera de combate, coge el **BLASTER DE BENOK** de sus restos, y espera para que tu poder de la Fuerza retorne antes de abrir la puerta o con tu habilidad de Seguridad o haciendo uso de la fuerza bruta.



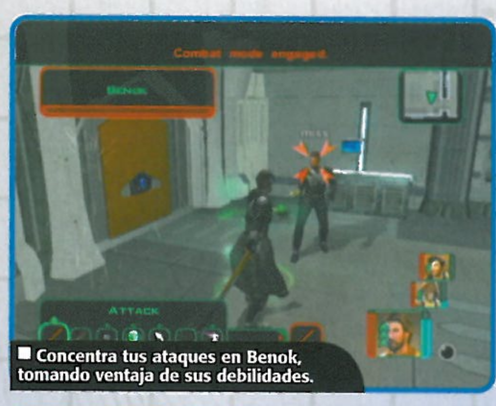
Aunque no nos guste demasiado, es necesario trabar trato con Luxa.



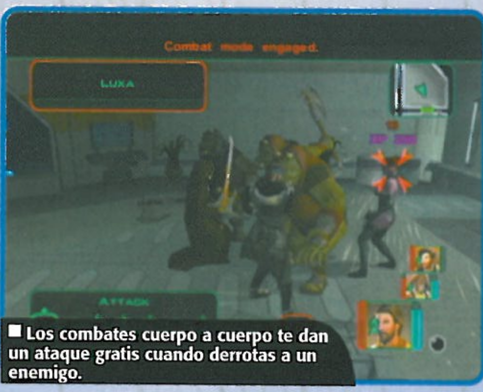




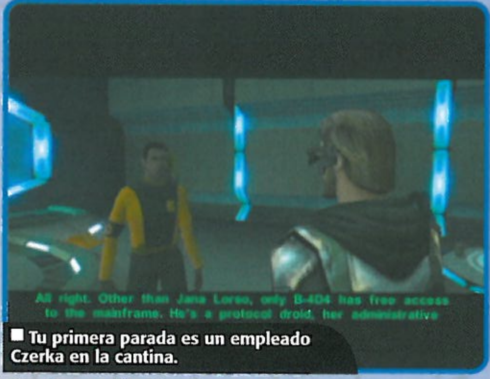
Habla con el Jefe de los Gamorreanos y el te abrirá la puerta de la Oficina de Slusk. Ataca a los droides con armas iónicas y con poderes de la Fuerza; Slusk intentará evitar los problemas haciendo uso de la palabra. Luxa también llegará, dile que no quieres pelear, o que prefieres hablar, y lucharás con Luxa y Slusk individualmente. Si se te ocurre decir que los quieres a ambos muertos tendrás que pelear con los dos juntos. Concentra todos tus ataques en un solo enemigo cada vez, especialmente cuando ellos se encuentren cerca. Si matas a un enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo recibirás un ataque "gratis" para ser utilizado con el blanco más cercano. Registra los cuerpos y los contenedores cuando todos estén eliminados, y luego visita las Celdas de Detención en el lado oeste del mapa. Habla con el Ithoriano y luego libérale usando el ordenador de la oficina de Slusk. Ahora deberás retornar a donde está Chodo Habat en el Complejo Ithoriano para recibir la próxima tarea y el primero de los tres objetos necesarios para construir un sable de luz.



■ Concentra tus ataques en Benok, tomando ventaja de sus debilidades.



■ Los combates cuerpo a cuerpo te dan un ataque gratis cuando derrotas a un enemigo.



■ Tu primera parada es un empleado Czerka en la cantina.

Sabotaje Industrial

Sugiere sobornar a un empleado Czerka y podrás persuadir a Chodo para que te de 500 créditos. Desde aquí deberías ir a la cantina y hablar con Corrun Falt. Consigue que te hable de la Corporación Czerka y luego pregúntale por Jana Lorso. Interrógale acerca de cómo piensa arruinar a Jana, y luego ofrécele tu ayuda. Háblale acerca de los ficheros que estás buscando y luego convéncele de que tu único objetivo es acabar con Lorso. Deberías ser capaz de persuadirle de tus intenciones; dependiendo de lo alto que sea tu habilidad de Persuadir, quizás tengas que ofrecerle un soborno.

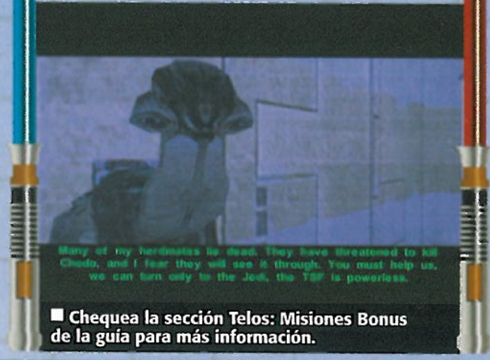
Ve a la habitación B2 en el Módulo Residencial 082 Este cuando se te diga, y habla con Opo Chano. Dile que necesitas sus credenciales; mátale para conseguirlas o vuelve con Chodo Habat para recaudar los 2,500 créditos que Opo te pide por el Intercambio. Dirígete a las oficinas Czerka una vez que tengas las credenciales y habla con B-4D4 cuando estés dentro. Consigue que te siga mostrándole tus credenciales; los Ithorianos te ayudarán modificando convenientemente el droide, poniéndolo bajo tu control.

Envía a B-4D4 a las oficinas Czerka y habla con Jana Lorso para conseguir que abra la puerta del ordenador principal. Serás abordado por otro droide llamado T1-N1 cuando estés dentro, pero finalmente demostrará ser de utilidad. Usa el ordenador principal para descargar la información que necesitas, luego borra toda grabación de B-4D4 desde él. Una vez hecho esto tendrás libertad para volver al Complejo Ithoriano. Utiliza a B-4D4 para hablar con Chodo y luego contigo mismo, y recuérdale su promesa de ayudarte con la Fuerza. Ahora puedes dirigirte al Muelle de Atraque 2 y viajar a la superficie del planeta.

USA LA FUERZA

¡SALVA A LOS ITHORIANOS!

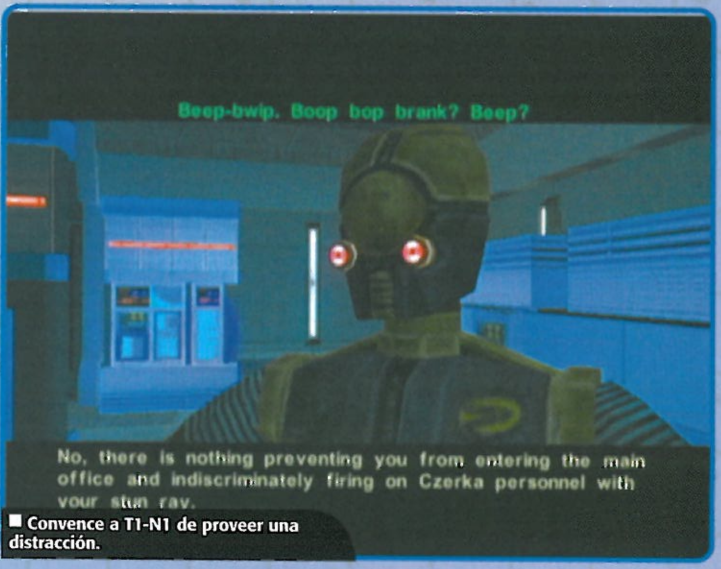
Recibirás un mensaje de los Ithorianos cuando te aproximes al Muelle de Atraque. Parece ser que están siendo atacados por la Corporación Czerka y necesitan tu ayuda. No estaría de más que completases esta misión, pues recibirás un montón de puntos de experiencia por hacerlo.



■ Chequea la sección Telos: Misiones Bonus de la guía para más información.



■ Opo no puede permitirse perder su contrato con la Corporación Czerka.



■ Convence a T1-N1 de proveer una distracción.

Telos: La Corporación Czerka

¿QUÉ SABEN LOS ITHORIANOS DE NEGOCIOS O MÁRGENES DE BENEFICIO? ANULA SU INFLUENCIA EN TELOS AYUDANDO A LA CORPORACIÓN CZERKA.

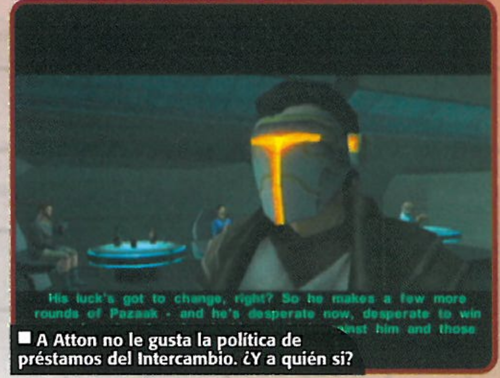
Traficando con armas

Ve a la Cantina en Ocio 81 y habla con Luxa. Dile que quieres mantener una reunión con Loppak Slusk, y acepta hacer un favor a Luxa cuando ella te lo pida. Dirígete al Centro Médico en el oeste del Módulo Residencial 082 y acepta la llamada del Terminal de Comunicaciones al final de la habitación. Quita a Atton y a Kreia de tu grupo y ve a visitar la habitación B3 en el este del Módulo Residencial 082. Las puertas se abrirán si estás solo, pero tendrás que esperar a que vuelvan los cazarrecompensas una vez dentro. Entrega las armas como conviene, y defiéndete cuando te ataque una pareja. Ve primero a por Rodian, luego corre y haz pedacitos a su amigo. Una vez que te hayas deshecho de ellos, vuelve con Luxa a la cantina y cuéntale lo que ha ocurrido. Acepta hacer otro trabajo para Luxa antes de volver al bloque de apartamentos. Tu nuevo objetivo es Opo Chano, en el apartamento B2.

Dile que estás aquí para cobrar la deuda, y se abrirá ante ti una variedad de opciones. Puedes matarle por no pagar, pagar la deuda en su lugar o ayudarle a escapar de Telos. Hagas lo que hagas, tendrás que volver donde está Luxa cuando el trabajo esté terminado. Ella arreglará una cita entre tu y Loppak Slusk, en la Oficina de Cambio en el este del Módulo Residencial 082.



■ Parece que los cazarrecompensas estaban contratados para matarte.



■ A Atton no le gusta la política de préstamos del Intercambio. ¿Y a quién sí?

Fuerza Bruta

Entra en la Corporación de Cambio Bumani; pasa por la recepcionista o mata a los guardias que te envía. Si optas por la segunda opción, ¿por qué no haces lo propio con ella?

Desde aquí dirígete hacia el este y entablarás una conversación con un grupo de matones del Intercambio. Te verás forzado a entrar en combate con ellos; ve primero a por Benok ya que está bien equipado pero no es muy bueno en el combate a corta distancia. Cuando estén fuera de combate, coge el **BLASTER DE BENOK** de sus restos, y espera para que tu poder de la Fuerza retorne antes de abrir la puerta o con tu habilidad de Seguridad o haciendo uso de la fuerza bruta.

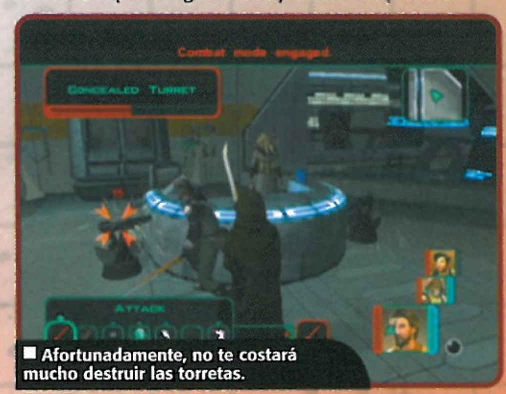
Habla con el Jefe de los Gamorreanos, que te abrirá la puerta de la Oficina de Slusk. Ataca a los droides con armas iónicas y con poderes de la Fuerza, y Slusk intentará evitar los problemas haciendo uso de la palabra. Luxa también llegará, dile que no quieres pelear, o que quieres hablar; de esta forma lucharás separadamente con Luxa y Slusk. Si se te ocurre decir que los quieres a ambos muertos tendrás que pelear con los dos a la vez.

Concentra todos tus ataques en un solo enemigo, especialmente cuando ellos estén agrupados cerca. Si matas a un enemigo con un ataque cuerpo a cuerpo, recibirás un ataque "gratis" que podrás utilizar con el blanco más cercano. Registra todos los restos y los contenedores cuando todos estén muertos, y sal del edificio.

Ve a las oficinas Czerka y descubrirás que están siendo atacadas. Mata a los enemigos de dentro de la puerta utilizando armas iónicas contra los droides, luego habla con B-4D4 para averiguar qué es lo que está ocurriendo. Continua avanzando a través de más grupos de enemigos utilizando siempre que puedas ataques cuerpo a cuerpo, ya que muchos de ellos sólo llevan blasters. Cuando todos estén muertos tendrás que hablar con Jana Lorso para conseguir una recompensa. Conversa con ella de nuevo y háblale sobre el Intercambio; una lanzadera debería llegar para ti en breve al Muelle de Atraque 2. Utilízala para llegar a la superficie del planeta.



■ Tienes libertad para matar a la recepcionista si te apetece.



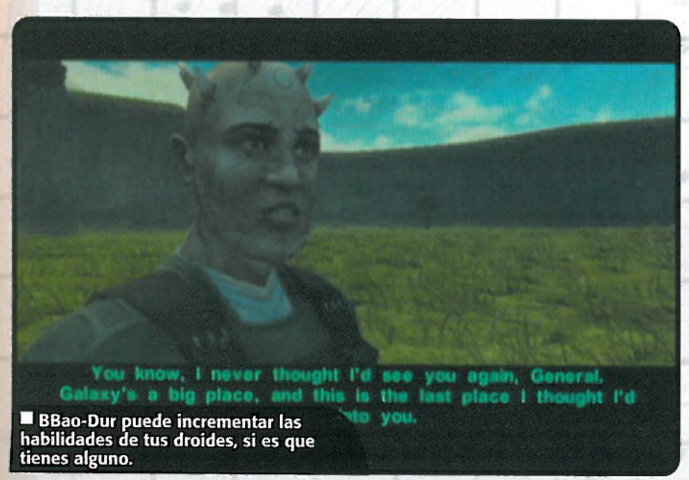
■ Afortunadamente, no te costará mucho destruir las torretas.



■ Sólo el último grupo de mercenarios tiene espadas en su poder.

Telos: En la superficie

LAS MISIÓNES DEL LADO DE LA LUZ Y DEL LADO OSCURO CONVERGEN DE NUEVO, PERO ¿SERÁS CAPAZ DE ENCONTRAR EL EBON HAWK?



■ BBao-Dur puede incrementar las habilidades de tus droides, si es que tienes alguno.

Un nuevo compañero

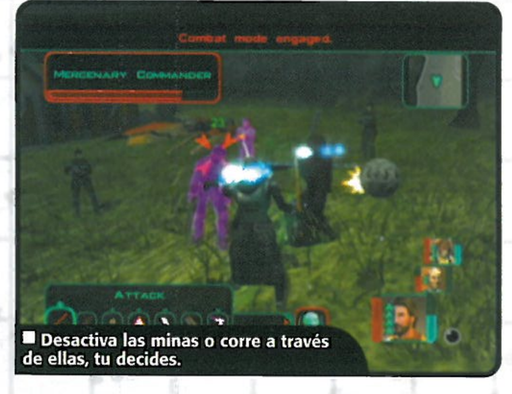
Te derribarán cuando te acerques a la superficie del planeta, pero un viejo amigo -Bao-Dur- te rescatará de los retos y se unirá a tu misión. Saca a Atton del grupo para hacerle hueco o tendrás que renunciar a los poderes de la Fuerza de Kreia y a su multiplicador de experiencia.

Ahora tienes que abrirte camino a través de una serie de enemigos, que van desde Cannocks a mercenarios. Los primeros combates no son muy difíciles, pero el que se desarrolla en el cañón te puede acarrear bastantes problemas ya que encontrarás minas en tu camino. Cambia a armas de distancia y concentra tus ataques en un enemigo cada vez. Recupera las minas con Bao-Dur cuando estén todos muertos, y luego sigue hacia la siguiente zona para ver una escena cinemática. Cómo te las arregles con los mercenarios que tienes delante es cosa tuya, pero ten en cuenta que combatir contra ellos te dará un montón de puntos de experiencia. Como antes, concentra tus ataques en un solo mercenario cada vez y usa contra ellos todos los poderes de la Fuerza que puedas.

Ten cuidado con las minas cuando vayas hacia la salida del área, y usa armas a distancia para destruir las torretas lejanas antes de desmontarlas. Sigue avanzando y dirígete hacia el sitio de excavaciones de Czerka.

Tienes por delante un duro combate porque mantenerte detrás del campo de minas no funcionará como lo hizo antes. En esta ocasión tienes que desactivarlas o correr a través de ellas con el fin de entablar combates cuerpo a cuerpo. Los droides no son muy buenos en esa disciplina y Bao-Dur necesitará acercarse para poder desactivar el escudo de Twi'lek's. Un incentivo añadido para acercarse es el gran número de granadas que Twi'lek lleva consigo; si permaneces alejado dispondrá de muchas oportunidades para utilizarlas. Tienes otro combate problemático por delante, así que asegúrate de sanarte por completo antes de entrar en la zona principal del sitio de excavaciones. Ataca al Comandante Mercenario con todo lo que tengas y usa a Bao-Dur para desactivar su escudo. Continua la batalla pero no dejes que nadie de tu equipo se vaya a por nadie que esté en la lejanía hasta que el combate principal termine. El área sigue todavía atestada de enemigos, así que sería conveniente que te sanases antes de continuar.

Despeja el área en el nivel base, pero no pases por la zona de alcance de las torretas en la plataforma elevada. Cúrate de nuevo antes de moverte hacia la propia plataforma, destruyendo las torretas y haciendo pedacitos a los mercenarios. Usa el ordenador cuando estén muertos y dirígete a la Base Subterránea.



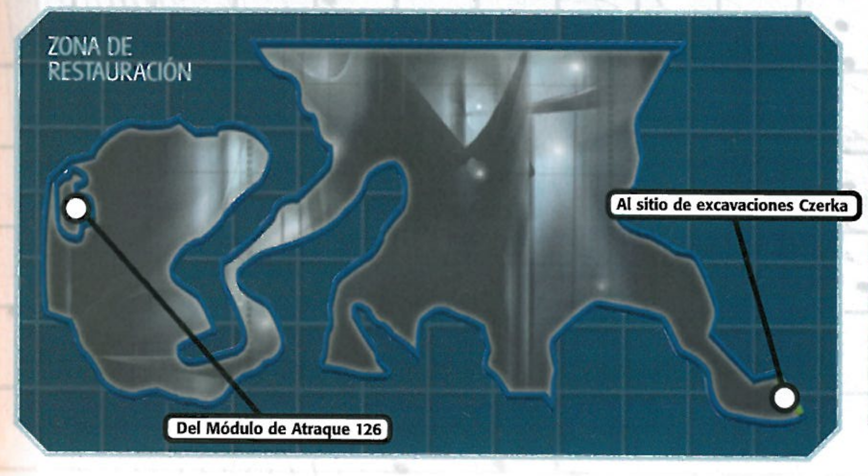
■ Desactiva las minas o corre a través de ellas, tu decides.

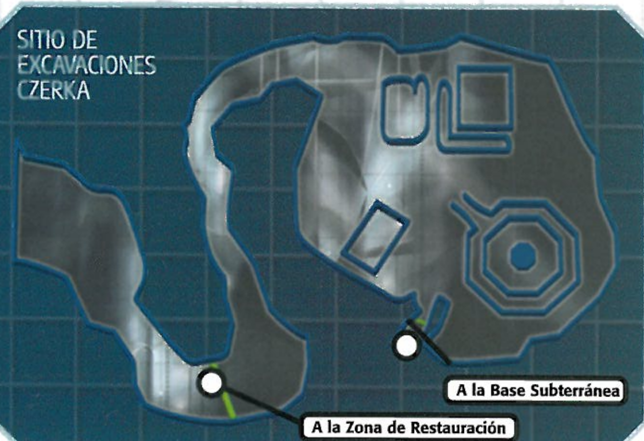


■ El Comandante y algunos de sus rudos mercenarios utilizan escudos.



■ El ordenador te ayudará a encontrar tu nave.

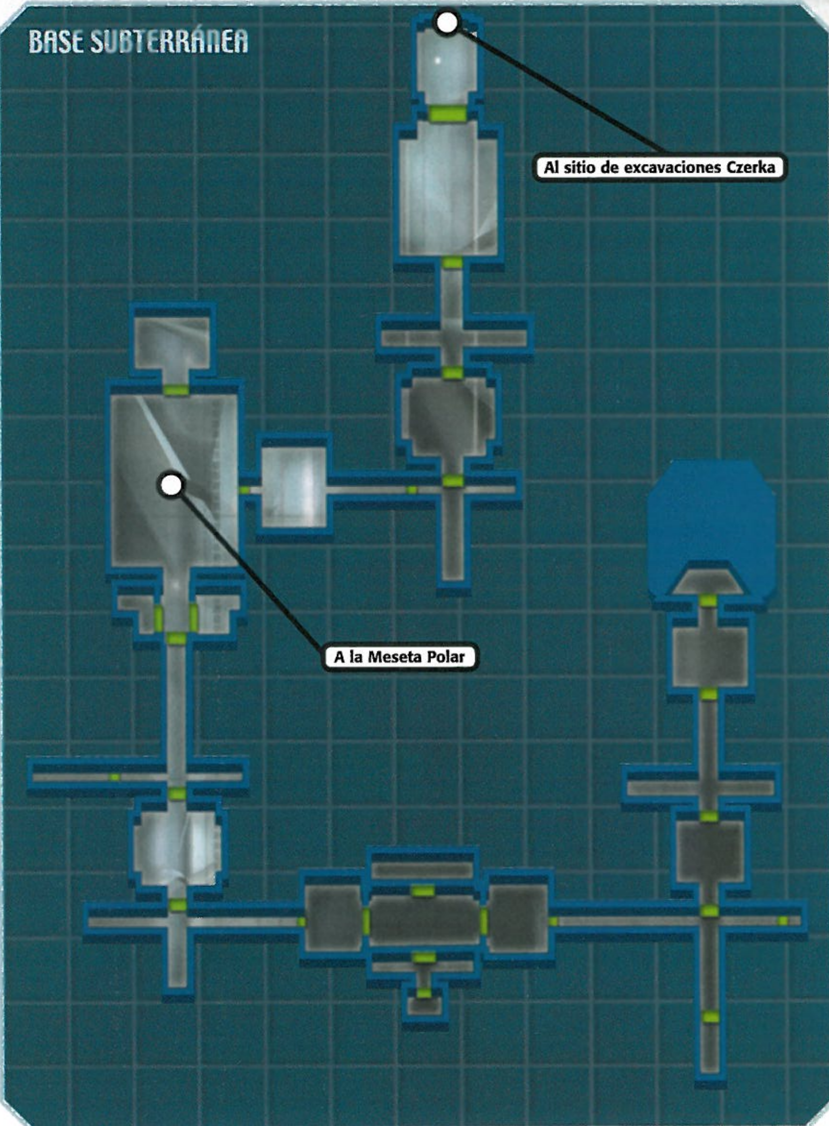




CONTINUACIÓN TELOS: EN LA SUPERFICIE



Los droides se vuelven cada vez más y más poderosos.





Utiliza el panel para convertir a los droides en chatarra humeante.

Buscando una lanzadera

Encamina tus pasos alrededor de la rejilla del suelo porque contiene una trampa de gas. Rompe el campo de fuerza situado frente a ti con Bao-Dur, y luego o disparas a las torretas de la siguiente habitación o corres hacia delante para piratear el ordenador de enfrente, que las desconecta. Descarga el mapa del área y luego esquiva más trampas de gas a medida que te aproximes al siguiente campo de fuerza. Haz que Bao-Dur lo desactive y lucha contra los droides del otro lado, usando armas iónicas si es posible.

Coge la **TARJETA DE IDENTIFICACIÓN DE ADMINISTRATIVO** de una mochila situada a tu izquierda, y luego sigue luchando, sorteando las salidas de ventilación y desactivando los campos de fuerza hasta llegar al hangar. Irrumpe en la habitación al sureste de este punto y usa el panel de Control de Seguridad para desconectar las trampas de gas. Sigue caminando hasta que llegues a la habitación central en la parte inferior del mapa. Destruye a los droides y luego utiliza el terminal para sobrecargar a otro grupo cercano.

Continua tu marcha hasta que alcances el terminal de Control del Reactor. Enciende el reactor y verás una corta escena cinemática antes de que las torretas se activen en la habitación que está tras de ti. Destrúyelas lo mejor que puedas, y dirígete de vuelta a la habitación grande de la parte inferior del mapa. Abre la puerta situada al sur y registra la taquilla para encontrar los códigos de ignición que necesitas; salva la partida y retorna al hangar. Aquí encontrarás un droide tanque, un temible enemigo que te ataca con un lanzallamas. Intenta equiparte con objetos que te protejan contra el fuego, así no recibirás demasiado daño. Usa armas iónicas contra el droide además de poderes de la Fuerza como el Aturdidor de Droides o el Rayo de Fuerza. Cuando derrotes a tu adversario deberías entrar en la Sala de Control y abrir las puertas del hangar. Tan pronto como dirijas tus pasos abajo, serás libre para dejar la base utilizando la lanzadera.



El droide tanque es tan enorme como peligroso y duro de pelar.



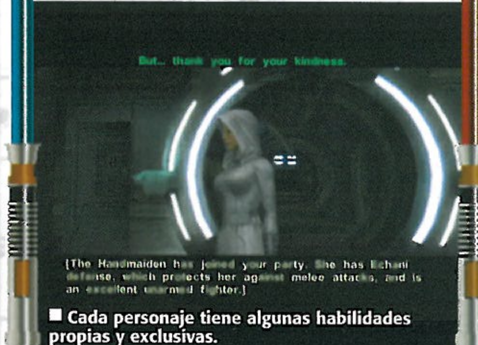


■ Hacer uso de los combates cuerpo a cuerpo será tu mejor opción.

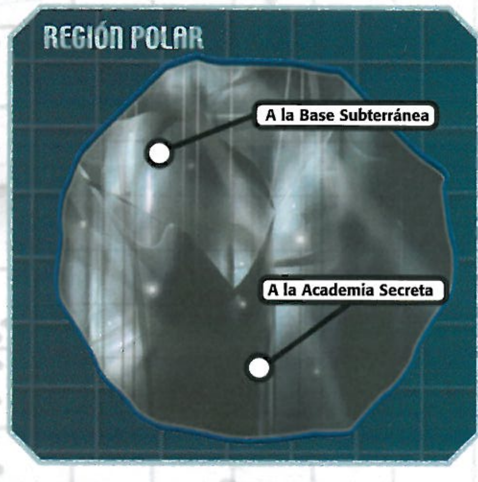
USA LA FUERZA

SIN OMISIÓN ALGUNA

Algunos personajes como las Doncellas sólo serán accesibles si tu personaje es de determinado género, o de si escoges uno u otro lado de la Fuerza. Tendrás que jugar el juego dos veces para poder reclutarlos a todos.



■ **Cada personaje tiene algunas habilidades propias y exclusivas.**



La Academia Jedi

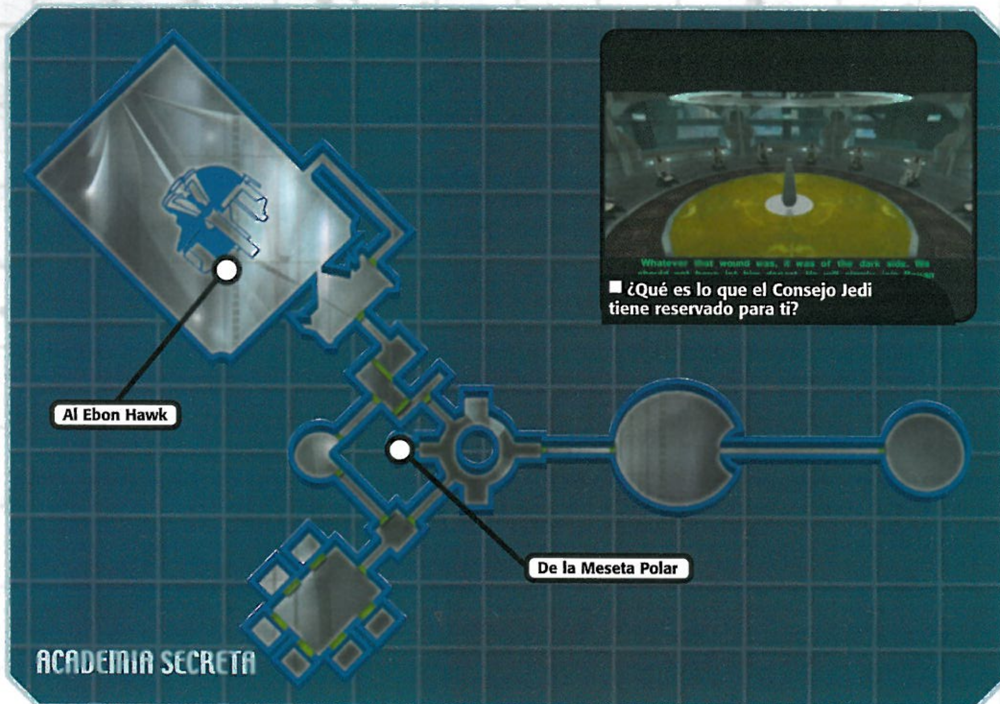
Un grupo de droides HK te atacará poco después de que te estrelles en la Meseta Polar. Es mejor encargarse de ellos uno a uno en lugar de dividir tu grupo. Usa todos los poderes de la Fuerza "antidroide" que tengas a tu disposición antes de registrar sus restos en busca de un objeto que necesitas para reparar a HK-47 a bordo del Ebon Hawk. Desde aquí deberías dirigirte hacia el bunker situado en la parte sur del mapa y entrar en la Academia Secreta.

Tras concluir la escena cinemática tomarás parte en una larga conversación con Atris, que cree que es la última de los Jedi. Una vez más, tus respuestas determinarán si te inclinas hacia el lado de la Luz o al de la Oscuridad, así que ten mucho cuidado... Cuando la conversación haya finalizado habla con una de las Hermanas Doncellas.

Explora la Academia en busca de objetos de tus amigos, incluido el largamente perdido T3-M4. Cuando los hayas recolectado todos deberás dirigir tus pasos al hangar para subir de nuevo al Ebon Hawk, para poder salir de Telos. Ahora serás agasajado con una serie de escenas cinemáticas, que te explicarán más cosas acerca del pasado de tu personaje. Si éste es masculino, descubrirás que las Doncellas se han metido en tu nave para unirse a tu grupo. Deberías dedicarte a hablar con todos los que se encuentran a bordo de la nave ya que hacerlo mejorará tus habilidades de combate, le proporcionará bonus a las habilidades de T3-M4 y te concederá mayor influencia sobre tus camaradas. Finalmente tendrás que utilizar el Mapa Galáctico para escoger tu próximo destino.



■ **Artis no está precisamente muy contenta de verte...**

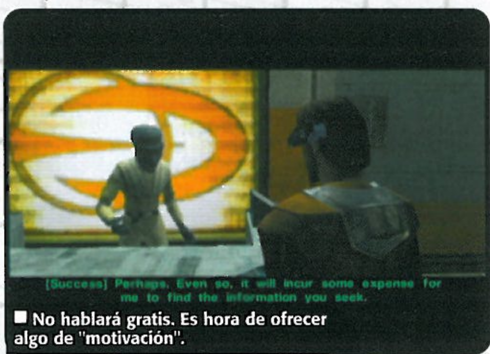


■ **¿Qué es lo que el Consejo Jedi tiene reservado para ti?**

Telos: Misiones Bonus

1. BATU FALSO

Recibes está misión después de ser atacado por el asesino. Visita al teniente Grenn en el distrito del Ocio de la Estación FST para averiguar que el asesino fue visto en el Muelle de Atraque 3, en el Módulo de Atraque 126. Habla con el alien de fuera y persuádele para que te informe del asesino dándole 25 créditos. Vuelve a ver al teniente para completar la misión.



No hablará gratis. Es hora de ofrecer algo de "motivación".

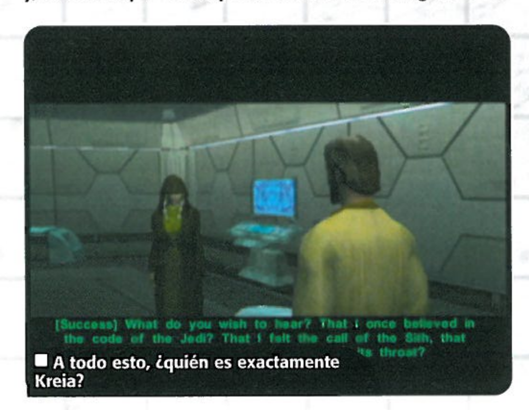
2. REGLAS DE PAZAAK

Habla con Atton cuando hayas llegado al apartamento de Talos y él te enseñará cómo jugar al Pazaak. Ahora podrás jugar con diferentes tipejos a lo largo de tu aventura.


No tienes que jugar al Pazaak si no te apetece.

3. EL PASADO DE KREIA

Habla con Kreia o en el interior del apartamento de Telos o tras abandonarlo. Pregúntale por su pasado y, si eres capaz de superar un test de inteligencia de tu personaje, te será mostrada una escena cinemática. Ésta te dará una idea del tipo de persona que era, y que quizás pueda volver a ser. Continua hablando con los compañeros de tu equipo a lo largo de tu aventura para saber más detalles sobre ellos y para ganar influencia.


A todo esto, ¿quién es exactamente Kreia?

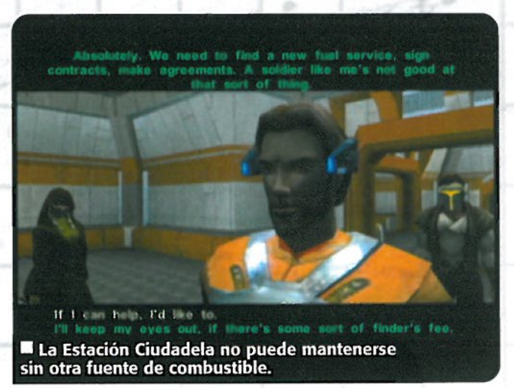
4. APUESTAS DE RIESGO

Habla con Harra en el apartamento A1 en el Módulo Residencial 082 Este para recibir esta misión. Ve a la Cantina en el distrito del Ocio y habla con Doton Het, que se halla junto a las bailarinas. Hay diferentes formas de conseguir sonsacarle la esclava Twi'lek: la puedes comprar por 2.000 créditos o negociar el precio a la baja por 1.500 créditos. Incluso puedes intentar ganarle una partida de Pazaak a Doton, aunque si pierdes, perderás 1.000 de tus créditos - asegúrate, sobretodo, de salvar la partida antes-. Una vez que hayas obtenido a la Twi'lek de Doton tendrás que tomar una decisión. Puedes entregársela a Harra, o bien puedes dejar que siga bailando para ganar algo de dinero. En cualquier caso, el hecho de dársela a Harra no hará que completes la misión; las decisiones que tomes también tendrán posteriores consecuencias; así que tómate tu tiempo porque son de gran importancia.


La Twi'lek es la única inocente. Actúa como te dicte tu conciencia.

5. NUEVA FUENTE DE COMBUSTIBLE

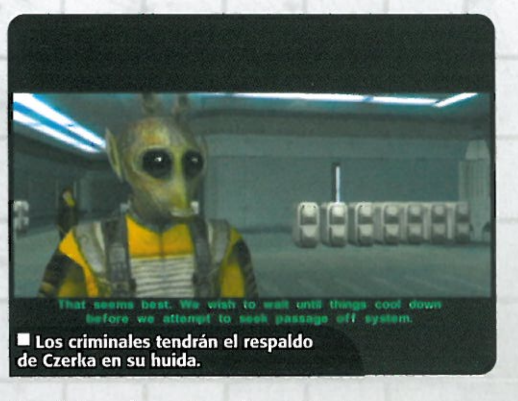
Hazle una visita al teniente Grenn en la estación FST y ayúdale a buscar una nueva fuente de combustible para la Estación Ciudadela. Ten en cuenta que no podrás hacer nada al respecto hasta que llegues a Nar Shaddaa.



La Estación Ciudadela no puede mantenerse sin otra fuente de combustible.

6. CRIMINALES HUIDOS

El teniente Grenn te ofrecerá una recompensa por capturar a un par de criminales huidos. Ve a las oficinas Czerka cuando recibas la misión y te los encontrarás enfrente del escritorio de Jana Lorso.

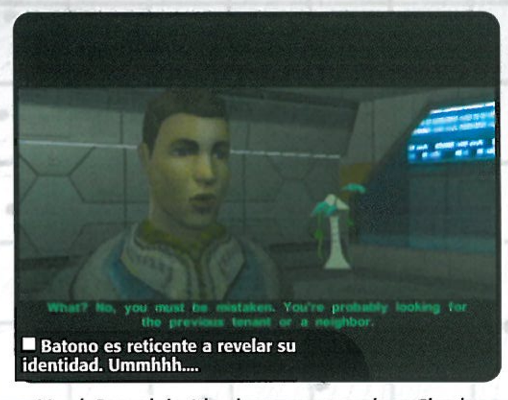


Los criminales tendrán el respaldo de Czerka en su huida.

Desafortunadamente, se las apañarán para escapar, pero tu vuelve a ver a Grenn y miéntele, asegurando que los criminales están muertos. Escoge la primera opción cuando te pregunte cómo y dónde murieron.

7. BATONO HA DESAPARECIDO

Habla con el teniente Grenn para que te ofrezca una recompensa por rastrear a su amigo Batono. Ahora deberías dirigirte al Muelle de Atraque 3 en el Módulo de Atraque 126 y hablar con el Twi'lek que permanece en el exterior. No te dará ninguna información nueva, así que tendrás que ir a ver a Jana Lorso en las oficinas Czerka.



Batono es reticente a revelar su identidad. Ummhhh....

Ve al Complejo Ithoriano y persuade a Chodo Habat para que te hable de por dónde merodea Batono. Desde aquí tendrás que ir a la habitación C1 en el Módulo Residencial 082 Este. Las opciones que tomes en este momento decidirán una vez más no sólo tu recompensa, sino hacia que lado de la Fuerza te decantas.



8. CONTRABANDO EN LA ESTACIÓN CIUDADELA

Recibirás un Bláster de bolsillo modificado cuando recojas el droide del hangar de Telos. Si decides llevar el droide a los Ithrianos recibirás esta misión bonus cuando le muestres el bláster a Chodo Habat.

Llévale el arma al teniente en la estación FST y préstale tu ayuda con la investigación. Ahora deberías mostrarle el arma a Samhan Dobo en su tienda situada en el distrito del Ocio. Dile que quieres involucrarte en el trapicheo del mercado negro y ayúdale en todo lo que puedas. Vuelve a ver al teniente cuando hayas averiguado todo lo que puedas sobre el tendero y háblale sobre los objetos que Samhan quiere. Entonces el teniente



■ Pon en marcha una operación policial contra el contrabando.



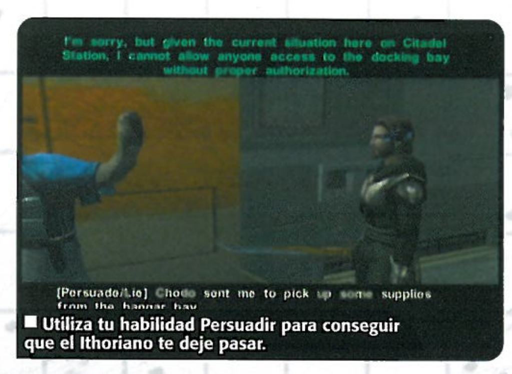
■ La tienda de Samhan desaparecerá, pero su hermano te hará un descuento.

ayudará a poner en marcha una operación policial para pillar a Samhan con las manos en la masa.

Llévale los objetos de vuelta a Samhan y acepta escoltarle hasta el hangar, donde te verás forzado a combatir contra él. Si reduces su salud lo suficiente se rendirá, dejando que colectes tu recompensa.



■ Ésta no es la planta que estás buscando... eh, un momento, sí que es.



■ Utiliza tu habilidad Persuadir para conseguir que el Ithoriano te deje pasar.

9. CONTRABANDO

El primer objeto son unas cuantas hojas de una planta del Complejo Ithoriano. Entra en el Vivero y podrás escoger entre una serie de acciones. Puedes persuadir al Ithoriano para coger una muestra de la planta usando Puntas Informáticas en el terminal cercano para desactivar el campo de fuerza, desactivar el campo de fuerza con tu habilidad de Seguridad o simplemente coger unas cuantas hojas y salir corriendo. Hagas lo que hagas le tendrás que llevar la muestra a Samhan.

El siguiente objeto que necesitas es una unidad del prototipo de escudo, ve al Muelle de Atraque 2 y persuade al guardia de que te deje entrar. Dirígete al almacén y o bien persuade al Ithoriano para que te deje coger el escudo o bien mátale antes de llevárselo a Samhan.

El último objeto que necesitas está en el Centro Medico del Módulo Residencial 082 Oeste. Usa el terminal para desprecintar el contenedor cercano y coge los suministros médicos de dentro. Vuelve con ellos a ver a Samhan (después de luchar con un oficial de la FST) y acepta acompañarle al hangar. Acaba con otro grupo de oficiales para conseguir completar la misión y recibir un descuento en la tienda de Samhan.

10. CARRERAS A REACCIÓN

Ve a la Cantina y habla con el Director de Carrera para tomar parte en las carreras a reacción. No estaría de más que te pases un buen rato aquí, pues ganarás bastante dinero si mejoras los récords de los circuitos.



■ Pulsa el botón A para empezar, otra vez para cambiar de marcha y el botón B para saltar sobre los obstáculos.

11. ¡ATACAN A LOS ITHORIANOS!

Sólo recibirás esta misión si decides alinearte con los Ithorianos. Vuelve al Complejo Ithoriano después de que hayas recibido un mensaje de ellos y ataca a los enemigos del interior usando armas iónicas contra los droides cuando sea posible. Si tienes dificultades, espera a que tu poder de la Fuerza se recupere entre combate y combate. Ábrete camino hacia el Vivero y habla con Moza para conseguir la **TARJETA DE ACCESO ITHORIANA**. La batalla final discurrirá en la habitación de Chodo Habit, situada en el lado oeste del complejo. Ataca primero al líder (el que lleva una armadura dorada), y luego ve a por sus colegas. Mata a todos los mercenarios para completar la misión. ¡Y eso es todo por el momento amigos!



■ Completar todas las misiones en Telos te hará sudar de lo lindo.

- PISTAS Y CONSEJOS
- NI UN PASO ATRÁS

CALL OF DUTY™
FINEST HOUR™

GUÍA COMPLETA
CUANDO EL DEBER LLAMA...



GUÍA NO OFICIAL
Trucos y Claves para consola y MC Ediciones S.A. quieren dejar claro que esta guía de *Call of Duty: Finest Hour* no está realizada de forma exclusiva y es completamente no oficial. La guía oficial puede estar disponible para la venta a través de otro editor.

Prepárate, soldado, porque esta batalla va a ser épica. Por suerte para ti, tenemos una guía completa para asegurarnos de que vuelvas a casa como un héroe.



PISTAS Y CONSEJOS

PACKS DE SALUD

Cuando recorras el campo de batalla encontrarás a menudo Packs de Salud dejados por los guardias enemigos muertos: necesitarás recogerlos para mantener alta tu salud en todo momento. Afortunadamente, hay montones de Packs de Salud en los primeros niveles que te permiten guardar tus preciosos Botiquines para emergencias.

BOTIQUINES

Se diferencian de los Packs de Salud de acción instantánea porque te los puedes llevar contigo y usarlos en caso de emergencia. Puedes llevar hasta cuatro Botiquines cada vez, y puedes usarlos pulsando 8 en el mando de dirección. Busca estos objetos y guárdalos para cuando los necesites realmente.

MUNICIÓN

Casi todos los enemigos que mates dejarán armas y municiones que podrás recoger. Si pasas por encima de los cadáveres podrás conseguir munición extra si usan la misma arma que tú, pero puede que necesites pararte si quieres cambiar de arma. Busca las potentes ametralladoras que dejan caer algunos enemigos.

AGÁCHATE

Habrá muchas ocasiones en las que el enemigo te superará en número y no podrás pedir ayuda a tus camaradas. Para evitar recibir demasiados impactos, permanece pegado al suelo agachándote o arrastrándote. Estate preparado para saltar rápidamente por si un enemigo decidiese lanzar una granada en tu dirección.



Algunos enemigos sueltan estos pequeños Packs de Salud después de que les dispares.



Puedes almacenar los Botiquines en tu mochila y usarlos cuando realmente los necesites.



Cuando estés sin munición, tendrás que buscar más o conseguir el arma de un muerto.



Pegarse al suelo es la única forma de pasar cerca de los nidos de MG42 alemanas.



FRENTE ORIENTAL

NI UN PASO ATRÁS

Comienzas tu esfuerzo de guerra en Stalingrado y debes entrenar a tu recluta en medio de la guerra contra el ejército alemán. Sal del barco y permanece en línea para recibir tu munición, luego tienes que seguir el camino para encontrarte con el Sargento Puskov que te está esperando. Te llevará por las trincheras hasta la línea del frente, y mientras le sigues aprenderás los controles básicos del combate.

Cuando llegues a la refinería, un camarada caerá en combate y podrás recoger su rifle y empezar a disparar a los invasores nazis. Apunta rápidamente a los alemanes que hay dentro del edificio que hay delante de ti, dispárales y espera a la orden de entrar en el edificio. Una vez dentro, mata a todos los enemigos que queden, dirígete a la ventana y comienza a disparar a los nazis que se retiran. Después de matar a unos cuantos guardias, dirígete a la parte trasera del edificio y únete al asalto en masa contra los nidos de ametralladoras alemanas. Permanece junto al Sargento Puskov en lugar de seguir a la multitud y persíguele por la parte trasera de los edificios. Salta sobre los escombros, carga hacia el edificio grande que hay delante y acaba con los alemanes que hay dentro lo más rápido que puedas. Cuidado con el artillero de la ventana y permanece alerta, ya que algunas veces las tropas entran a la habitación a través de la puerta trasera. Una vez que todos estén muertos, sigue a tu jefe hacia la parte trasera para completar la primera misión.





Sigue el camino por el campo de batalla y encontrarás al Sargento Puskov que te espera.



Permanece agachado en las trincheras y busca Botiquines según corres.



Coge un rifle de un camarada caído y acaba con los alemanes de dentro de la refinería.

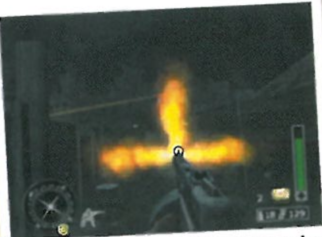


Únete al asalto en masa, pero permanece junto a Puskov para entrar en el combate.

LA BANDERA CAERÁ


Mata a los alemanes, con cuidado de los que se esconden detrás del mobiliario.


Asegúrate de recoger un Botiquín que hay cerca de la puerta.


Busca una trinchera, después acaba con los alemanes y mata al artillero.

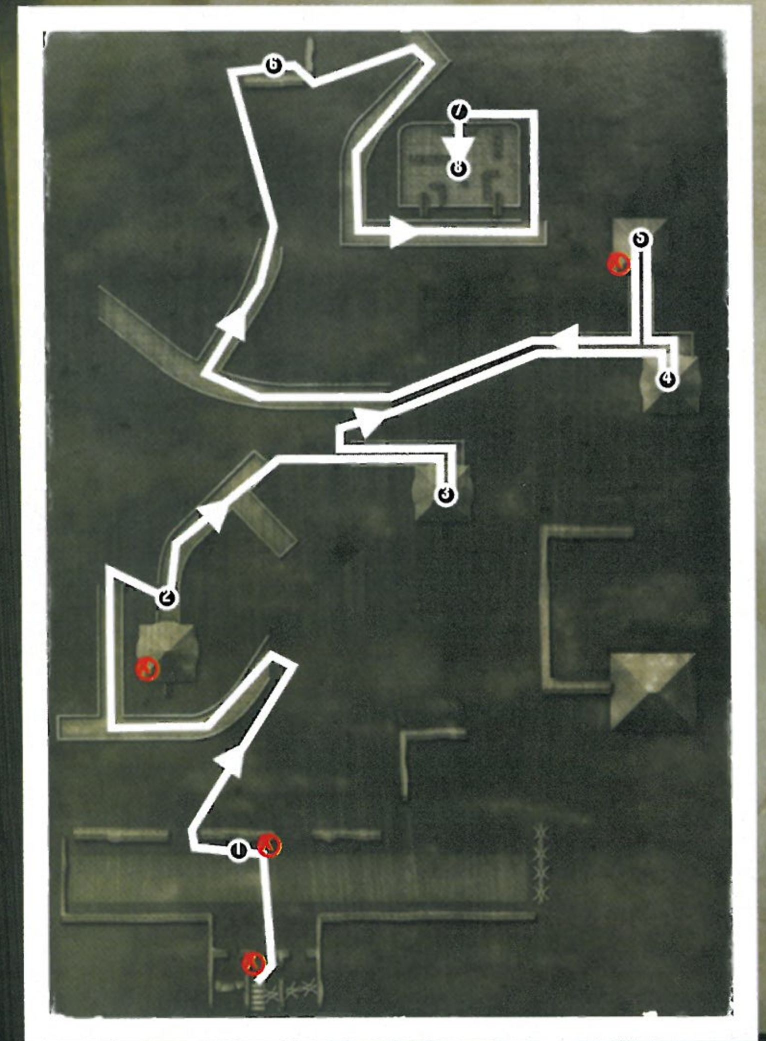

Dispara al artillero de la casamata por la espalda y limpia el camino para tus camaradas.

Sigue a Puskov hasta la puerta, apunta a uno de tus hombres y da la orden de asalto. Mata a los alemanes de dentro, después entra y acaba con los guardias que se esconden detrás del mobiliario. Abre la siguiente puerta y dispara a los que allí se encuentren, luego sigue a Puskov a través del agujero en la pared y mata a los nazis en las escaleras. Dirígete a la ventana y comienza a disparar a las tropas que hay fuera; después de algunos disparos utiliza el arma montada para acribillar a los enemigos que atacan tu posición.

Puskov muere por salvarte de una bala; ahora debes incorporarte a la línea del frente dirigiendo unas pocas tropas para atacar las casamatas enemigas. Coge el PPSH del suelo y dirígete escaleras abajo recogiendo el Botiquín junto a la puerta, luego atraviesa corriendo la carretera para recoger otro Botiquín junto a la pared (1). Dirígete a la izquierda y pasa por el agujero en la pared, luego mata a los alemanes que aparecen y entra en la trinchera que hay a tu izquierda. Permanece agachado para evitar los disparos, acaba con los enemigos en la trinchera y síguela girando la esquina a la derecha. Mata a más soldados enemigos, sal corriendo hacia la derecha y déjate caer en otra trinchera que hay detrás de la primera casamata (2). Mata al artillero y recoge el Botiquín, para después volver por la trinchera matando a los enemigos que aparezcan. Al final, corre hacia la izquierda para encontrarte con otra trinchera que lleva a la casamata central, donde matarás a los enemigos y luego al artillero (3).

Toma el camino de vuelta por la trinchera matando a los enemigos que han aparecido detrás de ti, dirígete a la derecha y cúbrete contra la pared de otra trinchera. Muévete a la derecha y mata a los guardias de la trinchera siguiente, sal corriendo hacia la casamata final y ejecuta al último artillero (4). Busca en la pequeña sala de comunicaciones para recoger otro Botiquín y una MG42 (5), luego vuelve a la trinchera grande y corre a lo largo de ella acabando con los nazis que encuentres. Dirígete hacia la derecha, continúa a lo largo de la trinchera y luego sigue moviéndote hacia delante matando a los nazis que se esconden (6).

Cúbrete y acaba con cualquiera que te ataque y dirígete a la derecha para encontrar la entrada a otra trinchera. Agáchate y sigue la trinchera acabando con las tropas enemigas, para salir por el extremo más alejado y correr alrededor del lateral del búnker (7). Abre la puerta y mata a los enemigos que haya dentro con un poco de ayuda de tus amigos y baja la bandera que hay en el centro (8) para completar la misión.




Intenta permanecer agachado si es posible para evitar recibir demasiados disparos.


Coge el Botiquín y una MG42 de dentro de este búnker de comunicaciones.


Mientras te mueves, mata a todos los nazis que se encuentran escondidos en las paredes.


Acaba con los guardias de dentro del búnker y baja la bandera para completar tu misión.



EN SU PUNTO DE MIRA

Ahora asumes el papel de Tanya Pavelovna y debes ayudar a las fuerzas de la línea del frente matando con tu rifle de francotirador a los enemigos que ataquen tu posición. Comienza disparando a ocho de los soldados que se esconden entre los escombros de abajo: cambia de ventana después de cada par de disparos para evitar que te disparen. Cuando hayas acabado con esas tropas, busca otra posición cómoda y espera a que aparezca el tanque enemigo. Apunta y mata a los tres escoltas que protegen el tanque y luego contempla cómo el zapador planta una mina para destruir el vehículo blindado.

Coge el Botiquín que hay cerca de la pared y sigue al Soldado Kirelenko a través de las calles abandonadas hasta la entrada a las alcantarillas. Baja por la escalera y coge las granadas que hay junto a la pared, sigue por el túnel y lanza una granada para hacer volar por los aires a un par de guardias que hay delante. Registra sus cuerpos para buscar munición, coge el Botiquín cercano y continúa siguiendo a Kirelenko por los túneles, acabando con las tropas enemigas. Dirígete por el túnel de delante y dispara a los guardias que se esconden en las esquinas, para continuar a lo largo de los túneles, siguiendo a tus camaradas y matando a los guardias lo más rápido que puedas.

En la siguiente intersección toma el camino de la izquierda y dispara a algunas tropas enemigas más, arrástrate por el agujero en la pared, y sube por la pendiente. Mata a otra tropa de soldados, luego arrástrate por el túnel pequeño y muévete por el pasaje de la derecha, acabando con más guardias al final. Dirígete a la izquierda y cruza el puente, avanza cuidadosamente hacia delante y mata a los dos soldados que preparan las armas montadas. Continúa siguiendo a tus compañeros por los pasajes aguados acabando con los francotiradores enemigos; luego sube lentamente por las escaleras. Baja por la escalera y pasa por el agujero en la pared para llegar a la fábrica de tanques y completar tu misión.



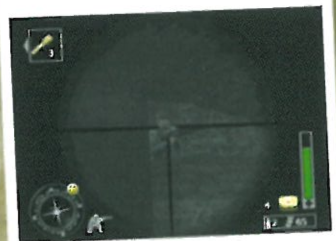
Usa el rifle de francotirador para acabar con los soldados enemigos en la calle de abajo.



No dejes de moverte a diferentes ventanas para evitar que el enemigo detecte tu posición.



Limpia la carretera de tropas, y contempla con regocijo cómo explota el tanque.



Usa tu rifle de francotirador en las alcantarillas para acabar con los soldados.

DEFENDER LA FÁBRICA

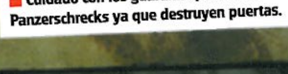
Sigue al Soldado Sokolov a través de las trincheras, permaneciendo agachado para evitar el fuego de mortero enemigo. Entra al edificio a través del agujero en la pared y coge los Botiquines de la esquina, para luego subir las escaleras y recoger más munición para tu rifle de francotirador. Sube aún más por las escaleras, toma una posición en la ventana de la izquierda y comienza a acabar con las tropas alemanas.

Vigila a los soldados con Panzerschrecks y mátalos antes de que vuelen por los aires las puertas, acabando también con los soldados que montan una ametralladora detrás del coche destruido. Sigue disparando a los nazis de abajo y escucha a tu camarada que te da las instrucciones sobre dónde disparar. Defiende el lado izquierdo durante un rato, luego cambia y acaba con los alemanes que asaltan el lado derecho de la fábrica. Asegúrate de no perder de vista tu salud y usa tus Botiquines para curarte cuando tu salud sea baja. Un amigo seguirá avisándote de dónde se producirá el próximo asalto, así que asegúrate de escuchar con cuidado y no te emociones demasiado destruyendo los atacantes nazis.

Continúa defendiendo la fábrica hasta que se termine el tiempo, luego vuelve escaleras abajo y coge algo de munición de la que hay junto a la puerta. Espera a que la puerta se abra y acaba con los alemanes que se esconden detrás de los cajones en el exterior, para luego proporcionar fuego de cobertura mientras la dotación del tanque entra en la fábrica. Coge algunos Botiquines más de la escalera que hay a tu izquierda y cura a los miembros heridos de la dotación del tanque.

Cuando estén todos listos, espera a que suban al tanque y sube tú también; prepárate para dar un paseo hacia tu siguiente misión.





Cuidado con los guardias que llevan Panzerschrecks ya que destruyen puertas.



Vigila tu salud y usa los Botiquines si ves que estás por debajo de la mitad.

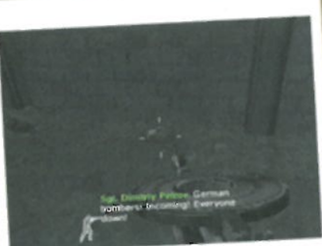


Dirígete arriba a las ventanas y busca un buen lugar en el que seas difícil de alcanzar.



Cura a los miembros heridos de la dotación del tanque y te dejarán dar una vuelta.

AVERÍA


Antes de enfrentarte a los alemanes, mira detrás del tanque para encontrar un Botiquín.


Cambia tu arma y mata a los alemanes mientras tu camarada arregla el tanque.


Sigue la carretera de adoquines amarillos, destruyendo los tanques enemigos.


Acaba con las fuerzas nazis que hay fuera de tu Cuartel general y luego con el General.

Tu tanque tiene problemas importantes en el motor y parece que encuentras un sitio tranquilo para hacer algunas reparaciones. Desafortunadamente, la zona no es tan tranquila como pensabas inicialmente y, en poco tiempo, la infantería enemiga llega cerca de tu posición. Vete corriendo rápidamente a la parte trasera del tanque y coge el Botiquín, que hay en el suelo, ponte delante del tanque y cambia tus armas pulsando 6 en el mando de dirección. Acaba con los soldados alemanes que se te acercan hasta que tu camarada termine de arreglar el tanque. Espera a que los demás se metan dentro antes de meterte tú, luego controla la torreta, apunta al tanque enemigo en la plaza y déjalo fuera de combate.

Usa las ametralladoras para matar a los soldados enemigos que queden en la zona, asegurándote de que no queda ninguno que pueda seguirte. Ahora conduce a través de la plaza y sigue al otro tanque por las calles llenas de escombros, acabando con cualquier cosa que aparezca y te ataque. Cuidado con los guardias alemanes que llevan Panzerschrecks y con los francotiradores en los pisos superiores de los edificios. Continúa siguiendo al otro tanque a través de las calles, destruyendo a los tanques enemigos con el cañón y usando las ametralladoras para acribillar a las tropas alemanas. Sigue moviéndote y disparando lo más rápido posible, y acaba con los grupos de tropas que atacan tu cuartel general. Intenta acabar primero con los alemanes armados con Panzerschrecks, pero no dejes de disparar hasta repeler el asalto.

Cuando todas las tropas hayan muerto, puedes aparcar el tanque en la parte exterior y entrar en el edificio para encontrarte con el General Belov. Después de la breve reunión, coge la Radio del escritorio que hay cerca de la puerta y también otro Botiquín de las estanterías de afuera. Vuelve a tu tanque para completar la misión.

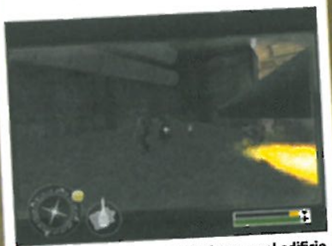
A LA PLAZA ROJA

Conduce alejándote del cuartel general y sigue al otro tanque por la carretera, ayudando a tu camarada a matar a los nazis que encuentre por el camino. Cuando llegues a la Plaza Roja, apunta tu torreta al edificio y destrúyelo. Después apunta la torreta a través de la plaza a tu izquierda y destruye los seis nidos de ametralladoras que hay en el edificio grande, además de un par de tanques que llegarán. Luego conduce a través de la plaza hasta el lado más alejado y continúa siguiendo a tu compañero hacia la estación.

Sigue acabando con los enemigos en la calle y luego destruye otro par de tanques enemigos en la parte exterior de la estación. Conduce tu tanque a través de la puerta delantera y entra en la terminal; apunta tus armas a las tropas enemigas que hay en el balcón y acaba con ellas lo más rápidamente posible. Cuando hayan muerto, podrás salir de tu vehículo y correr escaleras arriba para encontrarte con tus camaradas.

Dirígete hacia las sillas que hay en la esquina y abre la puerta más cercana, mata a los alemanes que hay dentro y coge un Botiquín de las estanterías. Ahora abre la puerta que hay al final del corredor y dispara a otro grupo de soldados enemigos. Continúa a través de las habitaciones usando los agujeros en las paredes y, cuando llegues al corredor siguiente, sube por las escaleras hasta la parte superior y entra en la habitación grande, en la que puedes coger algo de salud extra y munición. Una explosión abre un boquete en la pared, así que coge tu arma rápidamente y mata a las tropas enemigas en el otro lado. Dirígete a través del boquete y sube por la siguiente escalera a la parte superior; entrega la Radio para completar tu misión.


Sigue a tu camarada por las calles acabando con los tanques y soldados alemanes.


Hay seis nidos de ametralladoras en el edificio grande que necesitas poner fuera de combate.


Sigue al otro tanque por las calles, matando a los alemanes que encuentres por el camino.


Apunta tu torreta al edificio de delante y mata al alemán que te dispara con su Panzerschreck.


Entra con el tanque a través de las puertas de la estación y mata a los nazis en el balcón.


Cuando se derrumbe la pared, enfunda rápidamente tu arma y mata a los alemanes.



OP. PEQUEÑO SATURNO



Usa tu cañón y tus ametralladoras para acabar con los bombarderos Stuka enemigos.



Arrasa los tanques, soldados y cualquier cosa alemana que encuentres en la base.



Usa tus ametralladoras para matar a los alemanes que rodean a tu camarada.



Desde el piso superior, dispara a las dotaciones de los cuatro antitanques.

Cuando te preparas para atacar, un escuadrón de bombarderos Stuka se acerca y debes rechazarlos lo más rápidamente posible. Apunta tu torreta al cielo y comienza a disparar a los aviones también con las ametralladoras para reducir su blindaje.

Cuando hayas acabado con todos, sigue a tus camaradas y ataca la base enemiga, matando a todo lo que se mueva. Avanza lentamente por la base destruyendo tanques y tropas y luego dirígete al almacén para rescatar a tu amigo. Dispara a las tropas que rodean su tanque, sal por el lado más alejado del almacén y sigue la carretera hacia el puente.

Destruye el tanque que hay al lado del puente, continúa siguiendo la carretera y destruye las tres unidades blindadas que hay cerca de la base. Sigue acabando con los soldados enemigos y reagrúpate con tus compañeros del tanque fuera de los barracones. Conduce por la parte trasera del edificio y recibirás un mensaje pidiéndote que pares en algún sitio para hacer reparaciones. Conduce hasta el almacén que hay delante y sal de tu tanque mientras tu mecánico hace las reparaciones.

Sube corriendo escaleras arriba en la esquina del almacén y mata a los guardias en el pasillo opuesto, luego entra en la habitación de delante y mata a todos los soldados enemigos que hay dentro. Sal por la puerta en el extremo opuesto y destruye rápidamente las cuatro unidades antitanque del pasillo. Cuando acabes con ellas, sigue el pasillo hasta otra escalera y baja a la parte inferior donde serás recogido por tu dotación. Sube de nuevo al tanque para completar la misión.



EMBOSCADA EN AERÓDROMO

Sigue a tus camaradas fuera del almacén y mata a los dos soldados alemanes de la parte superior de la torre que hay delante. Sigue por la carretera, acaba con los enemigos que te esperan y detente cuando llegues al depósito de trenes. Destruye los tanques que hay delante y luego avanza y dispara a las tropas enemigas que queden.

Sigue a tus amigos por la carretera que lleva al aeródromo, dispara al tanque que hay a tu izquierda y comienza a destruir los aviones en el suelo. Busca más aviones en los hangares y mantén los ojos abiertos porque aparecerán más soldados armados con Panzerschrecks. Entra por la puerta y sigue el camino al aeródromo en el otro extremo, destruyendo más aviones dentro del hangar. Acaba rápidamente con los guardias que hay fuera armados con Panzerschrecks, y sigue la carretera para llegar al aeródromo. Comienza a destruir los aviones enemigos según intentan despegar, y luego concéntrate en los tanques que se dirigen hacia ti por la pista de aterrizaje.

Continúa derribando aviones y dirígete lentamente hacia el extremo más alejado de la pista para destruir otro grupo de tanques. Sigue por la carretera a la izquierda hasta reagruparte con tus camaradas, sal del tanque y continúa a pie. Mata a los soldados alemanes que hay delante; cuélate en la trinchera de la parte derecha de la carretera y dirígete hacia la torre de control que hay en la parte superior.

A medida que te acercas a la cima serás detenido por dos nidos de ametralladoras, así que arrástrate a través de la carretera y busca en la parte trasera de los camiones para encontrar un Botiquín y un Panzerschreck. Usa el lanzacohetes para destruir los dos nidos, arrástrate por la trinchera cercana y síguela hasta llegar detrás de la torre de control. Sube por las escaleras y entra en el edificio, matando a todas las que hay dentro. Sube por las escaleras y acaba con otro grupo de guardias en la torre de radio, luego sube a la habitación en la parte superior y acaba con el último nazi restante. Vuelve a la sala de radio y busca en los laterales para encontrar el Documento de inteligencia y completar tu misión.



Sigue a tus camaradas hasta el depósito de trenes y ayúdales a destruir todos los tanques.



Destruye los aviones en los hangares y ábrete camino hacia el aeródromo.



Destruye los aviones según despeguen y acaba con los tanques y las tropas en el otro lado.



Coge el Panzerschreck del camión y destruye los dos nidos de ametralladoras con él.

✪NORTE DE ÁFRICA✪

MISIÓN: MATMATA


Usa tus granadas adhesivas para acabar con el tanque que patrulla por el pueblo.


Sube por la colina, mata a los guardias y registra sus cuerpos.


Usa el arma montada para matar a todos los soldados dentro del patio que hay delante.


Sube al balcón que y podrás disparar fácilmente a los guardias.

Deja que se marchen los jeep, reagrúpate con tus amigos y dirígete al pueblo que hay detrás de ti. Permanece agachado mientras corres cubriéndote para evitar el fuego de ametralladora y sitúate detrás del edificio en el borde del pueblo esperando a que tus amigos destruyan los nidos. Tu pelotón debería acabar con un par de nidos antes de que entres en combate.

Permanece a cubierto y echa mano de un par de granadas para matar a los artilleros; cuando los nidos de los lados de la carretera estén eliminados, entra en el pueblo. Sube por las escaleras, acaba con los guardias del último nido y lanza algunas granadas al tanque que patrulla las calles para destruirlo. Acaba con los alemanes restantes antes de dirigirte al cuartel general y matar las tropas que hay dentro. Sal por la puerta trasera y sigue el camino que sube por la colina matando a los guardias que hay en los escalones; coge los Botiquines que dejan y continua hacia el puesto de comunicaciones. Mata a los alemanes que hay fuera y abre la puerta, acaba con las tropas que hay dentro y coge la munición que dejen caer. Sube a la habitación pequeña de arriba y recoge un Botiquín, aproxímate a la torre alta y coloca el C4 en la torre. Ponte a cubierto y espera la explosión, luego desciende lentamente por la colina hacia la fortaleza alemana.

Mata a los guardias que arremeten contra tu posición, y corre al jardín de la casa de la izquierda para coger otro Botiquín. Sal del jardín y sigue el camino a la izquierda, matando a algunos soldados alemanes más: luego sube por las escaleras de la fortaleza acabando con los guardias que hay arriba. Toma el control la torreta artillera que apunta hacia la puerta y mata a las tropas alemanas que manejan la ametralladora que hay en el centro del patio. Cuando la puerta esté abierta, dirígete escaleras abajo y entra en la base, muévete a la izquierda y sube por las escaleras al balcón. Acaba con las tropas alemanas lo más rápido posible, vuelve escaleras abajo y coloca algunos explosivos en el generador para completar la misión.

SABOTEADORES DE DEPÓSITOS

Escóndete detrás de la pared y acaba con los guardias que hay cerca del balcón. Dirígete escaleras arriba para coger los objetos, entra y recoge las minas Teller ,esperando a que el Sargento Starkey eche abajo la ventana. Síguele, soltando las minas en la calle, sube por las escaleras y mata a los nazis. Escóndete detrás de los pilares y acaba con los nazis del tejado, luego espera a que pasen los tanques. Usa las granadas adhesivas para destruirlos, baja por las escaleras y cruza al edificio de delante. Sube arriba y mata los guardias, recoge los Botiquines y sube a la parte superior. Lanza granadas al tanque y dispara al soldado usando la ametralladora.

Vuelve a la calle, mata a los nazis y coge la salud. Continúa a lo largo de la carretera y toma un nido de ametralladoras, mata más guardias y avanza lentamente. Toma el nido que hay cerca del depósito y mata a los nazis del edificio. Sal por el extremo más alejado y destruye otro nido al volver la esquina. Dirígete a la izquierda rodeando la parte trasera de los barriles y pega C4 a ellos para volarlos; avanza lentamente hacia delante y lanza granadas al nido de ametralladoras en el extremo más alejado. Mata a los nazis que hay dentro, vuela los últimos barriles (mira HABITACIÓN DE RELAJACIÓN) vuelve a la entrada y salta a bordo del jeep.

HABITACIÓN DE RELAJACIÓN

Después de destruir los bidones de combustible de dentro del depósito, vete más allá de los bidones ardientes hasta cerca del nido en la parte inferior para encontrar un viejo edificio. Lanza varias granadas adhesivas a la puerta en el lado derecho y, cuando vuele por los aires, baja por la escalera que hay detrás. En la Habitación de relajación en la parte inferior puedes recoger un Botiquín y una ametralladora Bren.


Usa los pilares como cobertura y dispara a los alemanes en la parte opuesta del tejado.


Colocar minas en la carretera destruirá los tanques cuando pasen por la zona.


Mira por la ventana en la parte superior del edificio y lanza granadas al tanque.


Coloca cargas en los barriles y usa las explosiones para matar a los alemanes.

VIAJE POR EL DESIERTO



El jeep necesita combustible y hay un francotirador en las colinas intentando matarte. Dirige rápidamente tu rifle hacia el francotirador alemán y acaba con él, para luego seguir alerta hasta que tu vehículo haya repostado para el viaje. En cuanto el jeep esté preparado, ponte al control del arma y comienza a matar a todas las tropas enemigas que aparezcan por detrás de ti. Justo al doblar la esquina hay otro grupo de soldados alemanes esperándote. Destruye el camión que hay en medio de la carretera para poder seguir tu viaje por el desierto.

Continúa disparando a los nazis que hay a los lados de la carretera, destruye otro camión y vigila a los aviones enemigos que aparecen por encima de tu cabeza. Sigue destruyéndolo todo mientras te mueves hasta que te detengas, momento en el que tendrás que matar a todas las tropas que hay a cubierto, para luego disparar a los camiones que intentan escapar. Continúa tu camino de destrucción y cuando el jeep se detenga para ser reparado, apunta rápidamente a un tanque y sigue disparando hasta que termine la reparación.

Gira tu arma hacia la carretera y mata a las tropas que aparezcan en tu camino, destruyendo además otro camión para despejar el camino. Sigue disparando y derriba un par de Stukas que aparecen por encima de ti; luego acaba con los nidos de ametralladoras y haz volar por los aires otro camión más. Sigue moviéndote y cuando llegues a la cima de la colina tu jeep chocará, pero no te preocupes, porque habrás completado la misión.



Apunta rápidamente tu arma y acaba con el francotirador mientras el jeep reposta.



Haz picadillo a los soldados y destruye el camión para apartarlo de tu camino.



No pierdas de vista los aviones enemigos y derríbalos antes de que puedan atacar.



Destruye de nuevo el camión y las tropas, abriéndote camino hacia la cima de la colina.

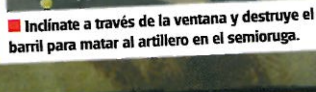
ASALTO A LA FORTALEZA

Esta fortaleza consiste principalmente en arrastrarse entre los soldados enemigos y estar alerta si quieres seguir vivo. Empieza dirigiéndote hacia la izquierda y sube por las escaleras a la derecha, para luego acabar con el pequeño grupo de tropas enemigas que te encontrarás. Recoge la munición y la salud que suelten, mira por la ventana de la derecha y acaba con el artillero alemán. Mira después al otro lado, destruye el barril para matar al artillero en el semioruga y luego vuelve con tus amigos.

Baja por la escalera de la izquierda hacia la entrada por donde aparecen los alemanes y lanza un par de granadas para matar a la mayoría de ellos. Ocúpate de los que queden e inclínate a la izquierda y acaba con el artillero del nido. Mata rápidamente a otros alemanes que haya cerca, toma el control de la ametralladora y acribilla a balazos a la siguiente oleada de soldados atacantes. Cuando estén muertos, corre a través del patio y coloca los explosivos cerca de la puerta, retirándote hasta el nido para cubrirte. Una vez que la puerta esté destruida, dirígete hacia la izquierda y destruye los barriles en la esquina para acabar con los guardias que hay cerca, recoge la salud que hayan dejado caer y sube por las escaleras hasta arriba. Entra en el edificio, mata a los nazis que hay dentro y sube hasta el tejado para rescatar al Sargento Dehart.

Recoge el **Botiquín** y la **munición** para la **Sten** del suelo y conduce a Dehart escaleras abajo y alrededor del lateral de la fortaleza, de vuelta al jeep averiado donde encontrarás una **ametralladora Bren**. Mantente agachado mientras los Stukas alemanes estén lanzando bombas sobre la fortaleza, luego conduce a Dehart a la izquierda y arriba por el área elevada del centro. Dirígete a la izquierda y usa tus armas y granadas para acabar con los soldados que te atacan a través de la puerta; termina manteniendo tu posición hasta que lleguen refuerzos.

Cuando recibas la señal, acércate a la puerta y gira a la derecha, acaba con otro grupo de enemigos y coloca algunos explosivos en el semioruga. Retrocede y espera a que el polvo se asiente para meterte por el agujero y matar a otro artillero en el otro lado. Lanza una granada al agujero para matar a otro grupo de guardias, muévete escaleras abajo para rescatar al cartógrafo y completa así la misión.



Inclínate a través de la ventana y destruye el barril para matar al artillero en el semioruga.



Coloca los explosivos en el lateral de la puerta y retírate.



Mantén tu posición y protege a Dehart de los enemigos hasta que lleguen los refuerzos.



Vuela la pared, acaba con el artillero y rescata al cartógrafo.

FRENTE OCCIDENTAL

LA PRIMERA EN CAER


Acaba con las unidades antitanque portadoras de Panzerschreck oportunidad.


Si no eliminas a los soldados, el M12 se convertirá en una tostada.


Busca un buen lugar desde el que eliminar a todos los guardias en los escombros.


Usa tus granadas para hacer volar piernas y cascos y dejar el camino despejado.

Sigue a los tanques por la carretera permaneciendo cerca de la retaguardia para evitar recibir daños, espéralos para girar la esquina. Cuando giren, corre hacia la parte delantera y entra en el edificio demolido de la derecha, matando al soldado alemán que hay en la habitación trasera. Recoge el Botiquín del suelo, luego sube por las escaleras hasta la parte superior y comienza a eliminar a las tropas alemanas de todas las habitaciones. Cuando estén todos muertos, busca munición y salud extra en las habitaciones, luego vuelve a la columna de tanques e intenta protegerlos de las unidades de Panzerschreck que hay delante. Deja los tanques para acabar con los nidos de ametralladoras y permanece con el M12 en la retaguardia de la columna, ya que será el principal objetivo de los alemanes.

Dispara a las dos unidades de Panzerschreck que hay a la derecha de la puerta y acaba con otra que aparece por la puerta. Una vez hecho esto, muévete hacia delante con sigilo y concentra tu fuego en la zona de la izquierda, para destruir a otras dos unidades antitanque. Espera a que los tanques pasen por la puerta y sube por los escombros de la derecha, cogiendo algunas granadas y eliminando a los soldados enemigos del otro lado. Busca munición de Thompson, en la habitación pequeña detrás del búnker y después sigue a los tanques por la carretera hasta la intersección. Dirígete a la izquierda y mata a las tropas restantes, mirando de nuevo detrás del búnker para recoger algunas granadas y otro Botiquín.

Conecta con los tanques y continúa por la carretera, luego agáchate y prepárate para otra batalla. Usa las granadas para acabar con las fuerzas alemanas según aparezcan del edificio abandonado de la izquierda, luego muévete lentamente hacia delante y entra en el edificio para matar al nazi armado con un Panzerschreck en la parte trasera. Cuando esté muerto, dirígete hacia fuera y cúbrete detrás de los tanques; luego sígueles lentamente por la carretera evitando el fuego de ametralladora de los nidos.Mata a los soldados al final de la carretera y luego entra en la casa en el lado derecho de la calle: busca en cada habitación y destruye a las fuerzas alemanas. Mata a las dos dotaciones de Panzerschreck en el tercer piso, vuelve a la parte inferior y abre la puerta cerca de las escaleras. Dirígete escaleras abajo hasta la planta baja y sigue por el túnel acabando con los guardias enemigos que te esperan. Aquí hay montones de enemigos, por lo que procura no perder de vista tu salud para subirla cuando baje demasiado. También mantén tus ojos abiertos para buscar munición y Botiquines extra, ya que hay muchos que encontrar.

Mata al guardia del Panzerschreck en el extremo más alejado y luego acaba con el resto de los soldados. Sube por las escaleras hasta la parte de arriba y recoge el Botiquín en la esquina; luego coge rápidamente la ametralladora en la ventana y úsala para eliminar a las tropas alemanas de toda la plaza. Asegúrate de eliminar a los nazis con Panzerschrecks que hay cerca del templo, dirígete hacia el exterior y reagrúpate con tus amigos. Resiste el ataque durante solo algunos segundos más y baja a las alcantarillas para completar la misión.




En la planta baja habrá muchos guardias esperando, así que vigila tu espalda.


Estate atento para encontrar munición y salud en los túneles.


Usa granadas para eliminar a grupos de enemigos antes de acabar con ellos.


Hay dos dotaciones de Panzerschreck en el tercer piso esperando a que las hagas pedazos.


Coge el Botiquín de la esquina y luego usa la ametralladora para eliminar a los alemanes.


Retén a los alemanes antes de bajar por la boca de acceso y completar la misión.

PASAJE SUBTERRÁNEO



Coloca una carga en la escalera y asegúrate de alejarte bien de la explosión.



Coloca también algunos explosivos en esta escalera y busca el Botiquín.


Permanece pegado del suelo y usa la MG42 para eliminar a los guardias del pasaje.

DISCO

Cerca del final del túnel hay un pasaje lateral que ha sido tapado. Usa algunas granadas para destruir la barricada y podrás descubrir una fiesta subterránea. Por desgracia no tienes tiempo de unirte a ellos, pero puedes ayudar al DJ a hacer scratch de algunas canciones y recoger una **Browning** del suelo.

Coloca algunos explosivos en la escalera que hay detrás de ti y baja por ella para protegerte de la explosión antes de que las cargas detonen. Busca la puerta grande para recoger **munición** para la **Thompson** y un **Botiquín**, luego vuelve a la escalera rota y sigue por el pasaje a la izquierda. Baja por la escalera de caracol a la parte inferior, lanza una granada a las tropas que hay arriba y pasa agachado al hueco de la derecha para recoger otro **Botiquín**. Destruye a las fuerzas alemanas que te esperan más adelante, pero ten especial cuidado con las granadas que lancen en tu dirección. Cuando acabes con ellos, pasa a ocuparte de los nazis del balcón de arriba.

Dirígete a la derecha a través del arco pequeño, luego cúbrete y lanza un par de granadas al extremo más alejado de la habitación. Esto desorientará a los soldados que hay abajo, con lo que ya podrás arrastrarte lentamente hacia delante y aniquilarlos, mientras sigues manteniendo bien abiertos tus ojos y oídos a las granadas enemigas. Continúa a través del arco de la izquierda y mata a otro par de soldados nazis, coloca explosivos en la escalera y recoge el **Botiquín** en la esquina. Vuelve por donde viniste y examina el pequeño pasaje de la izquierda para encontrar un otro **Botiquín** y una puerta cerrada. (ver **HABITACIÓN DE BEBÉS**).

Continúa de vuelta a la primera habitación y sube por las escaleras de la derecha, luego destruye la tercera escalera en la parte superior y coge otro **Botiquín** cerca de la pared más alejada. Pasa a través del siguiente pasaje y sigue por el pasillo aniquilando a las tropas alemanas que hay a tu derecha y delante de ti. Permanece agachado para asegurarte de que el ametrallador tenga el objetivo más pequeño posible al que apuntar y arrástrate lentamente para ponerte a cubierto. Deberías tener un cuidado especial a medida que te acerques al extremo más alejado, ya que el ametrallador te hará pedazos en segundos si te mueves demasiado pronto. Una vez que consigas eliminar al artillero, continúa hasta el final y mata a las tropas que sigan vivas, coloca una carga en la escalera y sal corriendo para alejarte de la explosión.

Baja por las escaleras a la parte inferior y busca en la esquina otro **Botiquín**, vuelve escaleras arriba y a través del túnel para llegar al punto de comprobación. Sube por las escaleras y sigue el pasaje hasta otra alcantarilla, donde debes matar rápidamente a las fuerzas alemanas que han retenido a un grupo de tus camaradas. Una vez que los has rescatado (gracias a tus acciones heroicas) toma el pasaje de la izquierda matando a más soldados alemanes y sube por la escalera para llegar al piso de arriba.

Sigue el pasaje y encontrarás algunos guardias nazis más: ¡no tengas piedad con ellos! Cuando los hayas liquidado a todos, deberías plantar algunos explosivos en la última escalera. Retrocede y espera a la explosión, luego sigue por el túnel siguiente, mata a los soldados supervivientes que encuentres y llega sano y salvo hasta la salida, donde podrás encontrar el **(DISCO)**.



Destruye la escalera cerca del nido y luego entra en el túnel cercano.


La fiesta de Navidad de los fascistas ya estaba en todo su apogeo.



HABITACIÓN DE BEBÉS

Retrocede desde la puerta y lanza algunas granadas, luego examina la puerta e intenta abrirla. Retrocede de nuevo y lanza otra granada: la explosión revelará un pasaje secreto. Síguelo hasta el final y encontrarás una habitación llena de imágenes de bebés y de armas asombrosas. Dentro de esta área especial puedes conseguir **Granadas adhesivas**, **Granadas de ositos kaiser**, una **MG42**, y una **Browning**.


Sigue el pasaje secreto y descubrirás la extraña Habitación de bebés.


Rescata a tus camaradas de los alemanes y luego dirígete a la izquierda.


Dirígete túnel abajo; acaba con los guardias y recoge la munición que sueltan.

AQUISGRÁN SE RINDE


Toma por sorpresa a los guardias alemanes y hazlos volar por los aires.


Te esperan más nazis en la habitación, aunque también hay un Botiquín.


Coge la ametralladora y úsala para matar a los nazis que intentan emboscar a los tanques.


Reúnete con los tanques en el exterior y condúcelos por la carretera hasta la ciudad.

Recoge la salud y la munición del suelo y sube por las escaleras, abre la puerta con una patada y acaba con las tropas alemanas que descansan dentro. Coge el Botiquín que hay en la esquina y busca en el pequeño armario para encontrar un osito de peluche que aumentará ligeramente tu salud. Continúa subiendo el siguiente tramo de escaleras y mata a algunos nazis en la siguiente habitación, luego recoge otro Botiquín en la esquina. Sube corriendo otro tramo de escaleras y mata a los artilleros que cubren la calle, para luego tomar rápidamente al control del arma y matar a los alemanes que intentan emboscar a los tanques. Una vez hecho esto y cuando hayan pasado los tanques, recoge el Botiquín que hay cerca y sube por los tablones a otro ático. Recoge algo más de munición para la Thompson y otro Botiquín en la esquina, luego baja por las escaleras y acaba con los alemanes que te esperan.

Acaba rápidamente con las dos unidades antitanque que hay cerca de las ventanas y busca otro Botiquín en el armario próximo. Baja por las escaleras y mata a otro grupo de soldados alemanes, luego busca otro Botiquín en las estanterías. Sal por la puerta para alcanzar a los tanques y síguelos por la calle protegiendo al M12 que hay en retaguardia. Sigue acabando con los guardias alemanes y vigila la aparición de unidades antitanque; al llegar a la plaza busca algunos Botiquines más. Entra en la casa de la esquina y sigue el corredor hasta otra calle, crúzala corriendo y mata al francotirador alemán.

Lanza un par de granadas al callejón para matar a las tropas alemanas y avanza usando los escombros para cubrirte. Al final del callejón sal corriendo al hueco de la izquierda para coger otro Botiquín y algo más de munición, luego inclínate y mata al artillero que hay en el nido. Arrástrate hacia fuera y acaba con otro francotirador en la ventana a tu izquierda, para luego buscar algo más de munición en los cadáveres.

Entra en la casa de la derecha y mata a las tropas que hay dentro, luego sube a la parte superior del edificio y mata a otro grupo de guardias que te acechan. Recoge el Panzerschreck de la pared, inclínate por la ventana y úsalo para acabar con un par de tanques alemanes en la calle de abajo. Ahora ya puedes disfrutar de los fuegos artificiales desde el mejor lugar de la ciudad.




Usar la ametralladora es divertido, pero la potencia de las granadas es más segura.


Una vez en la parte superior del edificio, acaba con un grupo de Panzerschreck.


Estate atento a las unidades antitanque alemanas cuando sigas a los tanques.


Asegúrate de acabar con el francotirador alemán en la ventana de encima del callejón.


Usa los Panzershreck para destruir los dos tanques enemigos y limpiar el camino.


Una vez que hayas destruido los dos tanques alemanes, la misión habrá terminado.

A LA CARGA


Hay tanques en el espacio abierto, a tu derecha según sigues la carretera.


Sube por la carretera y acaba con los Panzers que llegan para proteger las unidades M12.



Una vez en el pueblo habrá muchos artilleros esperando tu llegada..

MINI MUNDO MARAVILLOSO

Cuando sales del tanque en la primera parte de Tillet, hay una habitación secreta en el granero de la izquierda. Simplemente salta en la pared justo a la izquierda de las puertas dobles y aparecerás en una pequeña habitación con muebles muy grandes y una puerta de salida pequeña. Dentro hay **Botiquines** para que los recojas, por lo que merece la pena probar.

Sigue a tus amigos por la carretera y cuando bajes por la colina gira tu torreta a la derecha y comienza a destruir los tanques alemanes en el área abierta. No pares de disparar hasta que todos queden reducidos a chatarra, para luego seguir a tus amigos al campo de batalla y girar tu torreta hacia los tanques en cuanto vuelvas a la carretera. En cuanto los destruyas, dirígete hacia ellos y sube por la carretera para enfrentarte rápidamente a otro grupo de Panzers enemigos. Continúa por la carretera y acaba con los dos emplazamientos de ametralladoras, para seguir conduciendo hacia Tillet. Tras girar la siguiente esquina, prepárate para destruir varios cañones flak y también a numerosas tropas enemigas, algunas de las cuales llevan Panzerschrecks. Continúa por la carretera y llegarás pronto a Tillet, donde los alemanes han montado amablemente un comité de bienvenida. Destruye rápidamente los tanques que bloquean la carretera y luego acaba con los tres cañones flak que te disparan. Conduce hacia el pueblo y dispara a los artilleros en los nidos del otro lado de la carretera, luego acaba con el grupo de tanques que llega por detrás de ti. Sigue la carretera de la izquierda y mata a otro grupo de tropas, luego rodea la barricada y aparca fuera del edificio en el que está el ametrallador (mira **MINI MUNDO MARAVILLOSO**). Salta del tanque y entra en el edificio, matando a las tropas que haya dentro. Sube por las escaleras de la esquina y mata rápidamente a los tres artilleros alemanes que impiden el avance de tus tropas.

Una vez abatidos, lucha de vuelta a tu tanque asegurándote de matar al soldado alemán que hay en el nido de fuera. Sigue por la carretera destruyendo otro par de Panzers y ametrallando a algunos


Cuando avances por Tillet prepárate a destruir varios cañones flak.


Sube por las escaleras y acaba con las unidades antitanque.

soldados alemanes más. Continúa por la carretera destruyendo los cañones flak que hay en los laterales y pronto llegarás a la segunda parte del pueblo. Acaba con tres cañones flak más y con los tanques y unidades antitanque que encuentres. Aparca tu tanque en el granero, sal corriendo por la parte delantera del edificio y arrástrate a través de la entrada (mira **CAMINAR POR ALAMBRE**).

Una vez dentro, acaba con el guardia que hay en la parte superior de las escaleras, sube arriba y mata a las tropas enemigas que te esperan. Elimina a las unidades antitanque en sus asientos en las ventanas y busca algunos **Botiquines**, más en la habitación que hay en la esquina más alejada. Vuelve a la habitación grande y recoge un **Panzerschreck**, apunta por las ventanas y destruye los tanques alemanes que se acercan. Acaba de destruir los tanques intentando no estar demasiado cerca de las ventanas y cuando termine el asalto vuelve a tu vehículo y conduce a través del pueblo matando a las patrullas alemanas que encuentres por el camino. Cuidado con los cañones flak a los lados de la carretera y asegúrate de destruir a los grupos de soldados enemigos y unidades antitanque que se esconden entre las tropas.

Cuando llegues a la tercera sección del pueblo, destruye los cuatro Panzers que patrullan la zona, así como a las tropas nazis que se encuentren por allí. Continúa por el pueblo cuando los tanques estén destruidos y acaba con otros cuatro que han venido de fuera. Ten cuidado una vez más con las unidades antitanque y no pares hasta que los vehículos blindados enemigos estén convertidos en chatarra humeante. Finalmente, sigue la estrella de tu mapa para llegar a la iglesia, donde tendrás que mantener la posición durante dos minutos para completar la misión.


Mira por las ventanas y destruye los Panzers que atacan tu posición.


No te quedes demasiado cerca de la ventana o serás un blanco fácil para los tanques alemanes.

CAMINAR POR ALAMBRE

Después de matar al guardia que hay entre los edificios, salta al alambre de espino y corre a lo largo del mismo hacia el edificio. Salta al final y entrarás en un pasaje secreto que lleva a una habitación en la que hay un extraño OVNI. Mira en la parte trasera de este platillo volante y descubrirás cuatro **Botiquines** que te ayudarán en tu misión.


No pierdas de vista los cañones flak a ambos lados de la carretera.


Hay muchas unidades antitanque en el pueblo, así que no hagas prisioneros.


Destruye todos los tanques alemanes de dentro de Tillet y mantén tu posición.

CAMINO A REMAGEN


Provéete de suministros antes de acabar con la patrulla alemana que hay delante.


Acércate con sigilo hasta los nidos de los artilleros, mátalos y recoge sus armas.


En el puente, envía tu informe por radio y baja por las escaleras para matar al artillero.


Baja por el túnel, mata a los guardias y acaba rápidamente con el artillero.


Toma las riendas del arma montada y acaba con todos los alemanes que puedas.


Mata a los soldados que guardan la iglesia y luego explora el exterior matando al resto.

La ciudad de Remagen está relativamente tranquila, pero debes tomar muchas precauciones porque hay muchas tropas alemanas en la zona. Corre hasta la casa de la derecha y recoge el Botiquín y algo de munición, luego muévete lentamente por la ciudad luchando con los soldados nazis que encontrarás más adelante.

Asegúrate de recoger los objetos que dejen caer y continúa moviéndote lentamente por la carretera matando más alemanes hasta llegar al siguiente cruce.

Usa la esquina del edificio para matar al alemán que maneja la MG42 del nido, luego pasa por delante de él y gira la esquina en la parte inferior de la calle para aparecer detrás de otro nido de ametralladoras. Mata rápidamente a todos los soldados alemanes en la zona, dirígete a la izquierda y busca en la entrada para recoger otro Botiquín. Envía tu informe por radio en el puente, luego baja por las escaleras en la esquina y mata a otro artillero alemán desde detrás del nido. Muévete a la izquierda y acaba con otro nido de ametralladoras, luego dirígete por el túnel a la izquierda para llegar al punto de comprobación.

Mata a las tropas en el extremo más alejado y acaba con el artillero en el nido de la derecha, luego toma el control de la MG42 y mata a otro grupo de soldados. Sigue la carretera hasta la puerta al final y busca una Browning y otro Botiquín, en el callejón pequeño, para luego volver a la esquina y subir las escaleras para llegar a la iglesia. Mata a los guardias que hay en el exterior y avanza lentamente hacia delante, luego camina por el exterior del edificio a la izquierda y acaba con otro pequeño ejército de fuerzas alemanas.

Arrástrate por detrás del artillero que hay en el nido y acaba con él, luego usa su arma y mata a las demás tropas alemanas en la zona. Pasa por la puerta a la izquierda y mata a otro grupo de soldados nazis, sigue por la carretera luchando con más tropas. Coge otro Botiquín y más munición del jardín de la izquierda, luego mata a las tropas que esperan en el exterior del ayuntamiento.

Entra en el edificio antes de que lleguen los tanques y mata a los guardias en las habitaciones que hay escaleras abajo, luego acaba con los que hay en las escaleras mientras subes con cuidado hacia arriba. Lanza una granada para eliminar a las tropas que están en el balcón, mata a los soldados que quedan y busca un Panzerschreck en las habitaciones.

Apunta por las ventanas y destruye los dos tanques Tigre enemigos que hay en la calle de abajo, acabando después con los últimos soldados restantes. Finalmente vete escaleras abajo y únete a tu equipo para completar la misión.




Dirígete a la izquierda por detrás de la iglesia y acércate con sigilo al nido alemán.


Busca Botiquines en las entradas y prepárate para un poco de lucha callejera.


Antes de asaltar el ayuntamiento, recoge un Botiquín y algo de munición del jardín.


Destruye los tanques enemigos con el Panzershreck y luego reúnete con tus amigos.




Dirige los tanques por la calle principal mientras destruyes las unidades antitanque.


Limpia las minas de la carretera recogiéndolas o haciéndolas estallar con granadas.


Cuidado con las esquinas, los artilleros y las unidades antitanque.

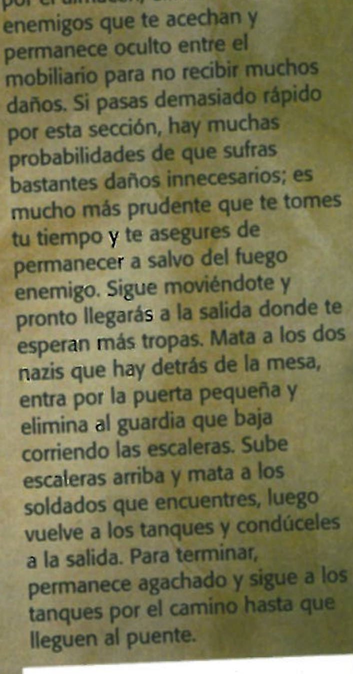

Elimina las tropas alemanas del cementerio y usa las lápidas para cubrirte.

EL ÚLTIMO PUENTE

Avanza por la calle principal guiando a los tanques y elimina rápidamente a las unidades antitanque alemanas de la derecha antes de que puedan apuntar y destruir a los vehículos blindados que apoyan a tus fuerzas. Métete en un pequeño hueco a la derecha y destruye al artillero que está en el nido, luego continua hasta el final de la carretera donde te espera otro pequeño ejército. Usa las plantadoras para cubrirte y mata todas las fuerzas nazis en el porche del edificio grande para, cuando no haya moros en la costa, empezar a limpiar de minas la carretera. Cuando hayas quitado todas las minas, retrocede y deja que los tanques se abran camino a través de la barricada. Una vez que los tanques hayan hecho su trabajo, necesitarás acabar rápidamente con las tropas alemanas que hayan quedado indefensas.

Sigue a los tanques y mata al artillero del nido de ametralladoras que hay en la esquina, luego busca más munición y un Botiquín en la zona. Destruye las tropas que queden, sobretodo a la unidad antitanque de esta zona, para evitar que pueda dejar fuera de combate más adelante a tus blindados de apoyo. Pasa bajo el arco y sigue por la carretera, eliminando a otro grupo de tropas alemanas al girar la esquina. Avanza lento pero seguro por la carretera eliminando enemigos al mismo tiempo. Cuando llegues a la esquina ten mucho cuidado con un nido de MG42 y con las unidades antitanque que esperan a la vuelta de la esquina. Acaba con esos enemigos con un poco de ayuda de tus amigos y busca munición y salud por la zona. Continúa colina arriba y te informarán de que el camino está bloqueado más adelante y que no puedes continuar.

Vuelve colina abajo y sigue el camino de la derecha que te lleva al cementerio, donde matarás a más soldados alemanes que se esconden entre las lápidas. Al fin y al cabo, si van a morir, un cementerio es un sitio tan bueno como otro cualquiera. Sube por las escaleras en el extremo más alejado y acaba con más tropas alemanas, luego pasa por el callejón y llega hasta el punto de comprobación. Camina lentamente por el callejón, ponte de rodillas y mata a los artilleros alemanes en los dos nidos que hay delante. Baja corriendo las escaleras en el otro lado y reagrúpate con la columna de tanques, luego acaba con los alemanes en la zona. Coge el Panzerschreck y destruye antes de que pueda hacer daño al tanque Tigre alemán que entra en acción; luego continúa matando al resto de las fuerzas nazis en la zona. Elimina las unidades antitanque que hay cerca de la puerta, destruye a los soldados que queden y busca munición extra, que sin duda va a serte útil. Pasa por el callejón de la izquierda y arrástrate alrededor del edificio para eliminar a otro pequeño grupo de nazis al final. Pasa a través de las grandes bahías de carga de enfrente y acaba con otro grupo de soldados enemigos que aparece; después dirígete adentro y con cuidado elimina a los alemanes que están escondidos. Sal por la parte trasera del edificio y comprueba la puerta, luego retrocede mientras tus tanques abren un agujero en la puerta del almacén cercano. Entra en acción lo más rápido posible y dispara a las dos unidades antitanque que aparecen. Cuando estén reducidas a chatarra ardiente, entra dentro del almacén y mata a las tropas que se protegen entre el


mobiliario. Muévete lentamente por el almacén, elimina a los enemigos que te acechan y permanece oculto entre el mobiliario para no recibir muchos daños. Si pasas demasiado rápido por esta sección, hay muchas probabilidades de que sufras bastantes daños innecesarios; es mucho más prudente que te tomes tu tiempo y te asegures de permanecer a salvo del fuego enemigo. Sigue moviéndote y pronto llegarás a la salida donde te esperan más tropas. Mata a los dos nazis que hay detrás de la mesa, entra por la puerta pequeña y elimina al guardia que baja corriendo las escaleras. Sube escaleras arriba y mata a los soldados que encuentres, luego vuelve a los tanques y condúceles a la salida. Para terminar, permanece agachado y sigue a los tanques por el camino hasta que lleguen al puente.



Coge el Panzerschreck y úsalo para destruir el tanque Tigre que aparece en la zona.

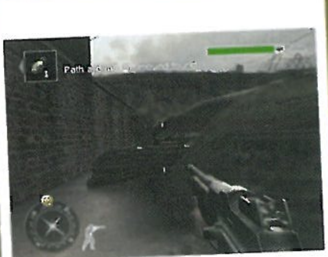

Muévete lentamente por el almacén y elimina a los enemigos que allí se esconden.

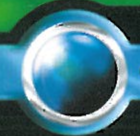

Espera a que los tanques destruyan la puerta y luego mata a los alemanes.



Usa las granadas para matar a varios enemigos a la vez dentro del almacén.


Dirige a los tanques a través del almacén y sal hacia el puente.


Ten cuidado con los nidos enemigos y llega hasta el punto de comprobación.



EN LA ZONA CENTRAL


En el puente, los pilares de la izquierda son ideales para usarlos como cobertura.


Hay muchos soldados alemanes que eliminar en el puente.


Lanza algunas granadas al camión destruido para hacer salir a los alemanes.


Usando los pilares para cubrirte, dispara a los enemigos cuando salgan corriendo.

Sal corriendo hacia el puente y acaba con los soldados alemanes en retirada, luego avanza lentamente usando los pilares del lado izquierdo para cubrirte. No olvides recoger la salud soltada por los enemigos para sobrevivir y permanece agachado todo el tiempo para no ofrecer un buen objetivo a tus enemigos. Cuando estés llegando al camión destruido, usa algunas granadas para eliminar a la mayoría de los soldados enemigos y luego arrástrate sobre tu estómago hacia delante con cuidado de los obuses y granadas que lanzan en tu dirección. Elimina a los soldados enemigos y recoge la munición y Botiquines que encuentres entre las barreras, luego sigue hacia delante muy lentamente usando esta vez los pilares del lado derecho. Permanece agachado y avanza lentamente buscando enemigos que matar, luego arrástrate por debajo de la viga caída y mata a las tropas en la zona.

Muévete hacia la izquierda y corre entre las vigas caídas para conseguir un par de muy necesarios Botiquines, luego continua por el lado izquierdo del puente. Un poco más adelante puedes encontrar otro camión destruido y una vez más muchos enemigos cerca. Elimínalos, arrástrate por detrás del camión y recoge el rifle G43 Rifle. Continúa tu camino por el lado izquierdo del puente, ayudando a tus amigos lanzando granadas y abatiendo a los enemigos que veas.

Continúa moviéndote lentamente hacia delante, matando a las tropas en retirada, luego salta a la viga caída y muévete hacia el siguiente camión en llamas. Coge más granadas y un par de Botiquines, y mata a otro grupo de soldados en el otro lado. Arrástrate sobre tu estómago para evitar las balas de los dos nidos que hay delante y arrástrate de cobertura en cobertura para acercarte a ellos. Una vez tengas los nidos a la vista, acaba con los artilleros del centro del puente con unas pocas balas bien colocadas o una granada. Permanece arrastrándote hasta que mueran los artilleros, momento en el que puedes moverte lentamente hacia delante y matar a otro pequeño grupo de nazis. Recoge los objetos que suelten, dirígete al edificio de la izquierda y busca munición y otro Botiquín en la plataforma del arma.

CSube las escaleras y recoge otro par de Botiquines, luego baja por la pendiente eliminando a más tropas alemanas. En la parte inferior, mata otro grupo de soldados y busca más Botiquines en el armario de la habitación. Sube por las escaleras y continúa siguiendo el camino hacia arriba, matando a más tropas alemanas hasta que llegues finalmente a la torre en el otro lado del puente. Sigue moviéndote escaleras arriba eliminando a las tropas nazis que aparezcan y sube por la escalera en la parte superior para llegar al nido. Aquí habrá muchos soldados nazis esperándote, y serás vulnerable puesto que has subido justo entre ellos. Suelta rápidamente una granada a sus pies y corre rápidamente hacia el arma grande, matando posteriormente a los guardias que no hayan explotado. Cuando todos hayan muerto, empuña la enorme arma y comienza a derribar los bombarderos Stuka que vuelan sobre tu cabeza. No pares de disparar y muy pronto estarás ondeando la bandera para señalar el final del juego. Buen trabajo, soldado.




Arrástrate por debajo de la viga caída, donde deberías encontrar algunos Botiquines.


Hay varios alemanes cerca de este camión destruido y en la parte de atrás hay un rifle G43.


Permanece agachado para evitar recibir impactos y dispara a los artilleros.


Usa las granadas para eliminar a grandes grupos de enemigos.


En la parte superior de la torre eres vulnerable, así que suelta algunas granadas.


Toma el control de la enorme arma montada y derriba los Stukas alemanes que vuelan.



- EL BARCO
- LA ISLA DEL TIEMPO



GUÍA NO OFICIAL
Trucos y Claves para consola y MC Ediciones S.A. quieren dejar claro que esta guía de *Prince of Persia: El Alma del Guerrero* no está realizada de forma exclusiva y es completamente no oficial. La guía oficial puede estar disponible para la venta a través de otro editor.

Prince of Persia
El Alma del Guerrero

El Príncipe vuelve para otra excursión en Xbox, y hemos resuelto todos y cada uno de los diabólicos rompecabezas y matado a todos los astutos enemigos que se interponen entre él y la princesa!



El Barco

Esta misión de entrenamiento está pensada para que el jugador se familiarice con los controles, y como tal consiste simplemente en seguir las instrucciones en pantalla (01). No debería plantearte demasiados problemas, pero intenta probar las distintas combinaciones disponibles para el Príncipe (02), especialmente la función de bloqueo usando R. Avanza por el nivel repartiendo muerte a cualquiera lo suficientemente demente como para ponerse en tu camino (03) hasta que llegues a (SHAHDEE).







El Jefe

SHAHDEE

Éste es tu primer jefe, pero no por ello va a ser fácil, ni mucho menos. Necesitarás emplear todas las combinaciones que has aprendido hasta el momento en el nivel tutorial, con la excepción de los movimientos de decapitación: aunque son fabulosos contra los enemigos normales, no le harán ningún daño a Shahdee. Rodar y saltar hacia ella, propinándole un par de golpes, para luego volver a repetir el proceso, es la forma más eficaz de enfrentarte a este jefe. Necesitarás ponerte en guardia de forma constante cuando te ataque; y si te derriba, sólo podrás ponerte en pie cuando esté a una distancia segura de ti, pues de lo contrario te volverá a derribar de nuevo. No bajes la guardia y no seas codicioso: si intentas dar varios golpes seguidos, la darás oportunidad de contraatacar, ¡así que ten paciencia y conténtate con darla un par de golpes cada vez!



La mejor forma de atacar a Shahdee es rodar o saltar hacia ella, atacarla, y repetir el proceso. ¡Y no bajar la guardia!

La Isla del Tiempo

Mata a los cuervos que te atacan y dirígete por la playa en dirección de la llama que puedes ver. Entra en las ruinas del castillo y sube escaleras arriba (01). Salta sobre el hueco y elévate en el saliente opuesto, para luego saltar por donde se ha roto el puente. Usa la fuente si lo necesitas (02), y luego salta al saliente de piedra. Déjate caer y camina hasta el extremo más alejado, donde te elevarás. Salta otro hueco, llega hasta el saliente a tu izquierda y camina hasta el final. Elévate y salta para agarrarte a otro saliente en el lado opuesto (03), y muévete por él hasta elevarte de nuevo. Sube por las escaleras y corre hacia la pared para agarrarte de su parte superior y elévate de nuevo. En la parte superior de las escaleras, déjate caer hasta el saliente siguiente y corre por la pared corriendo hacia ella desde un ángulo y presionando R. Rueda a través del agujero y sube a la columna más pequeña, luego salta a la mediana. Desde allí, salta a la más alta, vuelve a saltar y agarra el saliente antes de elevarte. En la parte superior, destroza el **cofre** (04).

Rueda bajo la puerta en la parte superior y mata a los enemigos que te atacan. Elévate y corre por la pared hasta el otro lado. Una vez allí tendrás que correr por la pared hacia la izquierda y saltar para llegar a una plataforma en el lado más alejado, donde te esperan dos enemigos más (05). Mátalos y sube por las escaleras, salta y elévate a la izquierda de la puerta para entrar en el Castillo en Ruinas.











El Castillo en Ruinas

Derrota a los enemigos que atacan, sin olvidar la importancia de bloquear sus ataques cuando estés rodeado. Cuando hayas acabado con todos, dirígete adentro a través de la puerta grande. Salta sobre el hueco y bebe algo de agua si lo necesitas, para luego saltar en diagonal sobre la esquina sin suelo. Ahora debes luchar con una sombra **(01)**, un oponente difícil. No pares de bloquearle; normalmente ataca dos veces y después del segundo ataque puedes propinarle unos cuantos golpes buenos. Usa el ataque sugerido (**A,X,X**) para causarle el máximo daño. Tendrás que derrotar a esta criatura un total de tres veces en esta zona **(02)**. OUna vez que le hayas vencido por ahora, tienes que llegar a la sección superior: consulta (ACROBACIAS) para saber cómo alcanzar el pilar en el lado más alejado. Desde este pilar, salta al siguiente y luego al lado más alejado donde la sombra está esperando (tendrás éxito con la misma táctica otra vez). Dirígete a la derecha, corre por la pared sobre el hueco y agárrate y elévate en el lado más alejado. Ahora corre por la pared a través del mismo hueco y agarra un saliente encima de la plataforma desde la que acabas de correr. Elévate, salta para agarrar el siguiente saliente y elévate de nuevo. Desde el centro del saliente, salta hacia atrás para agarrar el pilar, gírate alrededor del pilar y repite el truco para llegar al saliente superior. Una vez más, vence a la sombra y corre por la pared sobre el botón para acceder a la zona siguiente. Corre por la pared a la izquierda y deslízate por la tela roja para llegar al suelo. Mata a los enemigos que atacan y sube al pilar para llegar a la plataforma elevada. Corre por la pared hasta el final de ésta para llegar a un saliente en el lado más alejado de la entrada a la siguiente zona **(03)**. Déjate caer y camina por el saliente para llegar a la siguiente zona, donde te dejarás caer al suelo.

En el corredor siguiente, corre por la pared de la derecha sobre el hueco **(04)**. Métete por el medio de las dos trampas siguientes, luego a través de la cascada y rellena tu salud. Encontrarás una Cámara del Tiempo **(05)**, que usarás para volver en el tiempo y luego regresar de nuevo al presente. Las trampas están ahora activas, así que tendrás que esquivarlas y matar a los enemigos que haya en tu camino. Cuando llegues a la habitación en la que estabas anteriormente, verás que ha vuelto a su antiguo esplendor. Mata a los enemigos y dirígete al poste de la derecha. Súbete a él y salta hacia atrás para agarrar el pilar **(06)**, tpara después subir y destrozar el **cofre**. Corre por la pared sobre la trampa de pinchos. Corre por la pared sobre la trampa de pinchos **(07)** y luego salta, agárrate y vete hacia el saliente de la puerta abierta. Corre por la pared sobre el plato de presión **(08)** y baja al suelo usando la cortina roja. Atraviesa la puerta que ahora está abierta para volver a las zonas que ya has atravesado **(09)**. ¡La diferencia es que ahora las trampas están activas, así que ten cuidado! Dirígete hacia atrás y sube por una larga escalera al castillo, luchando contra un grupo de enemigos en la parte superior.

1

2

3

4

5

6

Truco

ACROBACIAS

1 Corre por la pared, agarra la parte superior de este saliente y elévate.
2 Corre por esta pared y, en la parte superior de tu carrera, salta hacia atrás para agarrarte del saliente opuesto.
3 Elévate en esta plataforma y muévete hasta su otro extremo.
4 Corre por la pared para atravesar este hueco.
5 En este punto de tu carrera por la pared, salta hacia el pilar y agárrate. Como tu coordinación tiene que ser la correcta, tendrás que hacer varios intentos: es una buena idea valorar el salto usando las ventanas de abajo.

4 5 3 2 1

El Jefe

SHAHDEE

Sus ataques son muy similares a los que usó en el barco, aunque ahora ha aprendido el ataque con barrido con el que puede evitar tus intentos de bloqueo. La mejor forma de enfrentarse a ella es bloquearla cuando realice sus ataques acrobáticos; cuando parezca que ha terminado, lanzará dos ataques más: un uppercut con sus espadas y un mortífero espadazo descendente. No pares de bloquear sus ataques y contraataca rápidamente, consiguiendo hasta cuatro impactos. En el momento en que bloquee uno de tus ataques significará que está lista para atacarte de nuevo, así que vuelve a bloquearla inmediatamente. En tres puntos durante la lucha te verás en un encuentro espada contra espada, en el que tendrás que presionar **[X]** para vencer en esas secciones en particular.



Bloquea los ataques acrobáticos de Shahdee, teniendo cuidado con el letal uppercut de sus espadas y el todavía más mortífero espadazo descendente.



En el momento en que bloquee uno de tus ataques estará lista para atacarte: éste es tu indicador para comenzar a bloquearla cuanto antes.

En el castillo, corre por la pared pasando la cuchilla giratoria, desde el borde salta para agarrarte al saliente en el otro lado **[10]**. Sube hacia arriba y a la derecha, salta hacia atrás a otro saliente y mata al enemigo. Corre por la pared esquivando dos trampas de cuchillas giratorias más para entrar en una habitación enorme. Mata a los enemigos que hay allí, sube a los salientes y salta, mediante los pilares, a los salientes en el otro lado. En la parte superior, corre por la pared en dirección del balcón y salta para pasar por encima.

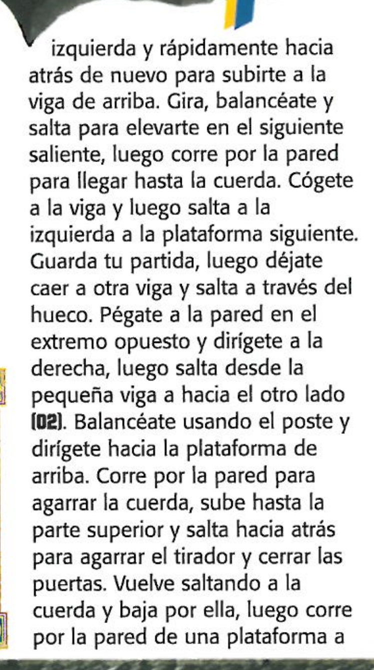
Corre pasillo abajo, mata a otro enemigo y luego pasa corriendo las trampas de las cuchillas rodantes, saltando sobre los huecos que hay inmediatamente después de cada una. Baja por la escalera, corre por la pared para pasar la siguiente trampa y súbete a la escalera siguiente. Deslízate hacia abajo cuando las cuchillas giratorias se alejen de ella **[11]**, salta al saliente, avanza y salta hacia atrás para llegar a la escalera inferior. Mata a los dos enemigos que hay debajo y corre sobre las secciones de pasillo con agujeros: no te pares, ¡ya que de los agujeros salen pinchos! Guarda en la fuente siguiente y corre hacia la trampa de cuchilla giratoria cuando esté en su punto MÁS BAJO. En el último segundo, rueda por debajo de ella cuando caiga y sigue corriendo hasta que salgas de los pinchos. Esquiva el grupo siguiente de trampas y entra en una habitación larga en donde serás atacado.

La forma de vencer a tu asaltante femenino es matando primero a sus compinches. Cuando todos hayan muerto, coge sus armas y lánzaselas a la mujer. Mientras se esté quitando el arma que le has lanzado, propínale algunos golpes y pronto morirá. Usa las barras para llegar a la zona más alta y matar allí a los enemigos. Usa de nuevo las barras y salta usando la pared para llegar hasta una viga. Desde ahí salta al saliente siguiente donde puedes combatir una vez más a tu asaltante. Cuando la batalla haya terminado, salta desde el exterior de este saliente al armazón del arco que hay debajo de ti. Sube al otro lado y salta a otra plataforma, que contiene dos enemigos. Mátalos y cuélgate del borde derecho de la plataforma, salta hacia atrás y deslízate cortina abajo. Cuando estés cerca de la parte inferior, salta de nuevo para llegar a un saliente que hay debajo del que tú estabas.

Ahora cruza la viga y derrota a la mujer que hay en el otro lado. Usa la viga que sobresale de la pared para saltar a otra, luego a la pared y de vuelta al saliente de arriba. Mata a la mujer y al otro enemigo que te ataca, para volver a saltar de nuevo al arco del armazón. La mujer te atacará de nuevo en esta viga, así que recházale y márchate a agarrar la palanca que hay encima de tu cabeza **[12]**. Ahora salta a la pared más alejada, deslízate por la cortina roja y pasa corriendo por la puerta, que ahora está abierta.

Cuando llegues al hueco, deslízate por la cortina roja antes de saltar hacia atrás para agarrar una viga justo en la parte inferior. Salta al otro lado usando las vigas y cuando llegues al suelo, ¡pasa rodando por la sección de pinchos si no quieres convertirte en carne picada! Ahora guarda tu partida y vete a enfrentarte de nuevo con Shahdee.

El castillo que se derrumba



Después de la batalla con Shahdee, el castillo comenzará a caerse en pedazos. Para empezar, destroza el **cofre** y sigue las instrucciones **(SECRETO)** para mejorar tu vida. Sube al saliente y salta a la pared más alejada **[01]**, luego usa la viga para balancearte hacia arriba. Salta hacia atrás de nuevo y avanza lentamente hacia la izquierda por el saliente hasta que puedas saltar hacia atrás para llegar a otra viga. Balancéate, salta a la pared de la izquierda y rápidamente hacia atrás de nuevo para subirte a la viga de arriba. Gira, balancéate y salta para elevarte en el siguiente saliente, luego corre por la pared para llegar hasta la cuerda. Cógete a la viga y luego salta a la izquierda a la plataforma siguiente. Guarda tu partida, luego déjate caer a otra viga y salta a través del hueco. Pégate a la pared en el extremo opuesto y dirígete a la derecha, luego salta desde la pequeña viga a hacia el otro lado **[02]**. Balancéate usando el poste y dirígete hacia la plataforma de arriba. Corre por la pared para agarrar la cuerda, sube hasta la parte superior y salta hacia atrás para agarrar el tirador y cerrar las puertas. Vuelve saltando a la cuerda y baja por ella, luego corre por la pared de una plataforma a otra. Usa la cuerda para llegar a otra plataforma más, donde serás atacado. La forma más fácil con diferencia de matar a estos enemigos es retrocediendo un poco a la zona de pinchos. Corre por la pared hasta el plato de presión **[03]** que activará los pinchos matando a los enemigos. Repite este proceso un par de veces y no deberías tener problemas. Cuando esta zona esté despejada, entra en la habitación circular y corre por la pared hacia el saliente. Usa los postes en la habitación para llegar a otra habitación que hay arriba **[04]**. Muévete por el saliente hasta el lado más alejado encima de la trampa de pinchos y elévate. Usa de nuevo los postes para llegar a un saliente que hay arriba y cuélgate de él: ¡no te eleves! Muévete hacia la izquierda y desde el borde, esperando a que la barra de pinchos en movimiento esté a tu derecha. Elévate rápidamente y salta hacia el lado más alejado antes de que vuelva. Una vez más, cuélgate de este saliente y muévete a tu derecha hasta donde puedas elevarte con seguridad **[05]**. Ahora corre a lo largo de la pared de la derecha cuando la sierra acabe de pasar hacia abajo. Agarra el extremo de la cuerda y salta hacia atrás para coger la cuerda en la otra pared **[06]**. Una vez más, espera a que baje la sierra y balancéate en la cuerda, corriendo por la pared para pasar la sierra.

Pasa esquivando el siguiente grupo de trampas (que no son demasiado difíciles) hasta volver a la habitación desde donde empezaste, que solo ahora ha vuelto a su forma original **[07]**. Pulsa los cuatro platos de presión en la pared y quédate en el medio del dibujo.

Truco

SECRETO

Para aumentar tu vida, acércate al monumento y presiona **[R]**, para luego tirar de él hacia atrás. Abrirás las puertas que tiene detrás: dirígete adentro y baja las escaleras para encontrar un desafío de trampas. En primer lugar, rueda a través de la zona de pinchos. La siguiente trampa es un hueco con sierras circulares en cada lado. Para pasarlas, corre por la pared para atravesarlo por el lado derecho o por el izquierdo cuando las sierras HAYAN EMPEZADO a moverse. En el otro lado, rueda rápidamente por la esquina para evitar más pinchos. La última sección consiste en dos rodillos de pinchos en movimiento. Espera hasta que el horizontal esté cerca de ti y rueda detrás de él cuando se aleje. Esto debería permitirte pasar por debajo del otro y recoger la Mejora de Vida en el lado opuesto. Vuelve sobre tus pasos por las trampas desactivadas para regresar a la habitación principal.



La puerta se abrirá al tirar del monumento hacia atrás.

Rueda para evitar los pinchos, moviéndote a derecha y a izquierda.



1

2

3

4

5

6

PRESS ⊗ TO JUMP

Zona de entrenamiento

De vuelta al presente, tienes que pasar por un corredor lleno de trampas. Rueda para evitar los pinchos y sincroniza tus movimientos para evitar las trampas de las cuchillas en movimiento **(01)**. Salta sobre el hueco y agárrate a la pared más alejada, déjate caer y usa el tutorial del poder del tiempo para ralentizarlo cuando pases por el sensor; luego atraviesa la puerta al final del corredor, mata a los enemigos que hay en el lado opuesto **(02)** y déjate caer a la zona siguiente. Después de la escena cinemática, corre por la pared derecha y cógete a la viga **(03)**. Salta a la siguiente y después sobre la cuerda. Balancéate y corre por la pared, saltando mediante las vigas al saliente más alejado. Ahora salta usando otra viga hasta la columna en el centro **(04)**, muévete hacia la derecha y salta a la otra columna. Deslízate cortina abajo y salta de vuelta a la parte inferior. Balancéate y salta usando dos ramas para llegar a una plataforma, luego mata a los enemigos que te atacan **(05)**. La mejor forma de vencer a las mujeres atacantes es escoger un arma secundaria y lanzársela. Dirígete hacia la columna y salta entre la columna y la pared para llegar al saliente en la parte más alta de la columna. Rodéala **(06)** y salta a la viga. Salta sobre el saliente y elévate. Guarda tu partida y dirígete afuera. ¡Sal corriendo como alma que lleva el diablo! Corre por la pared sobre el hueco **(07)** y balancéate y salta entre tres vigas. DEBES ser rápido ¡o el Dahaka te atrapará!

Dentro, dirígete por el corredor y mata al enemigo **(08)**. Corre por la pared a la izquierda desde el saliente y salta al poste; sube, gira y salta a la siguiente plataforma. Pasa por la puerta y corre por la pared a la derecha **(09)** para deslizarte por la cortina roja hacia abajo. Usando la columna, sube a la plataforma del primer piso y corre por la pared sobre la entrada (ya has hecho esto anteriormente). Muévete con cuidado hacia la izquierda y baja por el otro lado. El Dahaka te volverá a perseguir **(10)**; corre por la pared sobre el hueco, ¡llega hasta el portal y actívalo!

7

8

9

10

- UNA MANO AMIGA
- MECANISMOS Y ENGRANAJES PARTE 1

Una mano amiga

Para empezar, esquiva las trampas de las cuchillas en movimiento y corre por la pared esquivando las sierras **(01)**. ¡Ya deberías ser un maestro haciendo esto! En la siguiente habitación, sube por el poste para llegar a la plataforma **(02)**. Rodea la plataforma, saltando por el hueco desde el saliente. Corre por la pared sobre el plato de presión **(03)** y pasa por la puerta abierta. Cruza el puente y sube a la izquierda de la entrada, luego corre por la pared hacia el saliente más alejado. Mata a los enemigos y pulsa el plato de presión; luego sube escaleras arriba y pulsa el segundo plato en la pared. Pasa por la puerta y corre por la pared hacia la izquierda para agarrar la cortina **(04)** y bajar hasta el suelo. Mata a los enemigos, sube de nuevo por el poste y vuelve sobre tus pasos, solo que esta vez pasa por la entrada y esquiva las trampas en el corredor que hay más adelante.

Al final, lucha con el enemigo al pie de las escaleras (para ello utiliza armas de ataque a distancia) y sube por ellas, matando a los enemigos que hay arriba (si los atraes uno a uno hacia abajo será más fácil) **(05)**. Corre por la pared evitando la trampa y salta a la pared más alejada; usa los salientes para ir a la derecha y vuelve hacia otro corredor. Mata al enemigo y corre por la pared para evitar otro par de trampas.

Verás que has vuelto a la habitación enorme en la que habías luchado anteriormente. Mata a los enemigos **(06)** y salta sobre el hueco. Esquiva las trampas en el corredor hasta que llegues al hueco grande en el que hay dos trampas giratorias: mira **(CRUZANDO EL VACÍO)** para saber como escaparte de ellas. Una vez hayas pasado, esquiva las siguientes trampas de cuchillas, sube por la escalera y salta hacia atrás para tirar de la palanca. Suéltate de la palanca, déjate caer al suelo y corre hacia la puerta que se baja. Use la ralentización si lo necesitas y rueda por debajo de la puerta. Acércate a la pared que tiene las velas encendidas y salta de pared en pared para llegar arriba. Sube por la escaleras, muévete a la izquierda y salta hacia el corredor. Vete hacia abajo y pasa las trampas de los bloques para entrar en la Torre Mecánica.

1

2

3

4

5

6

Truco

CRUZANDO EL VACÍO

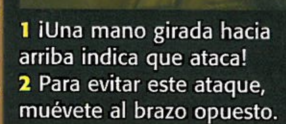
Corre por la pared de la parte izquierda y salta hacia atrás para cogerte del saliente en la pared de la derecha. Elévate y espera hasta que se aleje de ti la trampa en movimiento; muévete con cuidado y elévate al saliente que hay encima. Muévete todo a la izquierda que puedas, espera a que pase la trampa en movimiento y muévete a la derecha. Inmediatamente, déjate caer y muévete a la izquierda bajo la trampa de la cuchilla estacionaria, para acabar elevándote en el otro lado.

El Jefe



GOLEM

Para matar al Golem usa tu velocidad y destreza. Acércate por detrás de él y ataca la parte de atrás de sus piernas hasta que se doble. Cuando esto suceda podrás subir a su espalda y golpearle en su cabeza, aunque moverá sus brazos para derribarte. Podrás saber con qué brazo va a golpear, ya que girará la palma hacia arriba, así que muévete a su otro brazo. ¡No olvides volver atrás el tiempo si te equivocas! ¡Tras unos golpes en la cabeza, el Golem yacerá muerto!



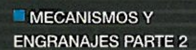
1 ¡Una mano girada hacia arriba indica que ataca!
2 Para evitar este ataque, muévete al brazo opuesto.
3 Entretanto, ¡golpéale en la cabeza para hacerle daño! Con un poco de suerte lo derrotarás...

Mecanismos y engranajes

PARTE 1

Entra y mata a los guardias en la primera habitación **(01)**. Déjate caer desde el borde derecho de la plataforma y baja de saliente en saliente hasta llegar al que hay más abajo. Mata a un puñado de enemigos en la siguiente plataforma para despertar al **(GOLEM)**. Después, mata a los demás enemigos. Entra en el edificio y activa el interruptor para subir una plataforma. Corre por la pared hasta la plataforma y agárrate; luego elévate y rápidamente corre por la pared hasta el saliente y elévate hacia la parte superior. Guarda tu partida, camina por la viga y salta entre los brazos del molino de viento: ¡salta justo antes de que pase un brazo para atravesarlos **(02)**! Mata a los enemigos en la zona siguiente, salta al poste más cercano y luego al que hay en el medio. Salta al poste más alejado cuando esté en su punto más bajo. Salta al siguiente y atraviesa la viga delgada cerca de la plataforma con el plato de presión en la pared **(03)**. Salta a la plataforma y mata al enemigo, pulsando después el plato de presión. Corre por la pared hasta el tablón que se mueve y pasa por él; luego salta usando la viga hasta una zona con una palanca.

Empuja la palanca en el sentido inverso a las agujas del reloj y salta al poste que se eleva. Salta a otro poste en movimiento, luego a la plataforma y mata a los enemigos. Tira de la palanca, salta al medio de la habitación y sí, lo has adivinado, ¡mata a más enemigos! Sube al tablón corto en la esquina y salta al del otro lado. Muévete hacia arriba y bordeando para acabar en la plataforma y matar al enemigo. Destroza el **cofre** y sube por la escalera, luego muévete bordeando los salientes y salta para llegar al poste. Pasa a la estructura giratoria de madera y, después de que rote, salta a la palanca en la esquina. Gira la palanca en el sentido de las agujas del reloj y salta hacia la rueda dentada de madera que comienza a girar. Ayúdate de una viga **(04)**, luego cuélgate de la rueda cuando gire 180º antes de saltar hacia atrás a otro poste. Pasa a un plato de presión en la esquina y actívalo. Corre por la pared hacia la criatura y golpéala, para saltar inmediatamente de vuelta a la plataforma que ha dado la vuelta. Cuélgate de ella cuando gire y salta a la plataforma y mata a más enemigos. En la pequeña habitación gris, destroza las vasijas y corre por la pared hacia arriba; luego salta de vuelta para tirar de la palanca. Vete a la plataforma central **(05)** y mata los monstruos que hay allí. Baja del tablón y salta a través de los brazos del molino de viento, usando la misma táctica que antes. Salta a otro tablón y elévate dos veces, dirigiéndote luego a la izquierda: ¡busca un **cofre** secreto si continúas a la izquierda pasada la entrada al corredor! En el corredor, esquiva la trampa de cuchilla y luego la del bloque. Para pasar la trituradora, sube a la parte superior de la trampa del bloque y corre por la pared rápidamente (para realizarlo puedes ralentizar el tiempo). Esquiva las trampas restantes **(06)** y sube al saliente que hay al final para activar el plato de presión. Ralentiza el tiempo para dirigirte a la puerta abierta y activa otro plato de presión para entrar en la sección siguiente.



Mecanismos y engranajes

PARTE 2

Dirígete escaleras abajo y mata a los enemigos que te atacan (01). Pulsa el plato de presión en el interruptor de la pared y ralentiza el tiempo, luego corre a la plataforma que aparece. Corre por la pared desde la parte superior para llegar a la cuerda, balancéate y corre por la pared hasta el puente. Mata a los enemigos que hay en él (02) (lo mejor es que te deshagas de ellos usando Y (x2) y luego dirígete a la derecha de la estructura central. Corre por la pared y mata a los enemigos, ralentiza el tiempo y corre por la pared pasando la rueda más rápida, saltando hacia atrás para agarrar el pilar antes de caerte. Salta entre los pilares para llegar al saliente que tiene la palanca activada y tira de ella dos veces. Corre por la pared hacia la plataforma en movimiento mientras está en su punto más bajo (03), luego vuelve en la misma dirección desde sus puntos más altos.

Cuando llegues al hueco tendrás que saltar de una pared a otra para llegar arriba y elevarte. Busca un **(COFRE SECRETO)** antes de dirigirte hacia la derecha y a través de una habitación grande donde te enfrentarás al **(GOLEM)**.

Una vez que le hayas vencido, vete a la escalera para encontrar otro **cofre** (04). Retrocede y corre por la pared saliendo por la puerta abierta (05), golpeando al monstruo en la pared y agarrando la cuerda. Balancéate, luego corre por la pared y salta hacia atrás en el agua.

Acércate a la estructura giratoria y muévete alrededor de ella en el sentido inverso al de las agujas del reloj, rodando bajo las barras (06). La zona bajo la que puedes rodar alterna entre el interior y el exterior, pero no es demasiado difícil. En la plataforma central, salta y agarra la palanca para abrir otra puerta antes de poder continuar. Mata a todos los enemigos en la plataforma más lejana y luego rueda para superar las trampas de pinchos. Corre por la pared evitando la primera sierra para agarrar la cuerda y balancéate hasta que puedas correr por la pared evitando la segunda sierra.

Las trampas en el corredor siguiente son bastante fáciles de esquivar: simplemente súbete en las trampas de bloques para pasar las trituradoras. Corre por la pared evitando a las últimas trituradoras móviles para volver a la zona del Portal del Tiempo. Guarda tu partida y activa el portal.

Truco — SECRETO

Después de saltar entre las paredes, no vayas a la habitación principal de la derecha. Dirígete a la izquierda, mata a un monstruo y ¡destroza el cofre que hay al final de la plataforma!

1
2
3
4
5
6

El Jefe — GOLEM

Para matar a todos los Golems valen las mismas tácticas, y por ahora ya has acabado con uno. Colócate a su espalda y atácale en la parte trasera de sus piernas hasta que se doble. Ahora puedes subirte a su espalda y atacarle en la cabeza, pero agitará sus brazos intentando derribarte. Puedes saber con qué mano te va a golpear porque girará la palma hacia arriba, así que muévete al otro brazo. No olvides volver atrás en el tiempo si te equivocas, ya que este Golem es un poco más rápido.

Trás del Golem, ataca la parte trasera de sus piernas hasta que se doble. En ese momento podrás saltar a su espalda e ir a por su cabeza.

Por ahora ya has derrotado a un Golem, pero éste es un poco más rápido . Igual necesitas usar el efecto de volver atrás en el tiempo.

No le gusta que le aporreen la cabeza, por lo que intentará derribarte. La mano que gire palma arriba es con la que te va a atacar.

Truco

DAHAKA

Una vez más, no intentes luchar: ¡lo más sensato es salir de ahí lo más rápido posible! Corre hacia delante y luego por la pared derecha hacia la plataforma lejana, haciendo luego lo mismo sobre el siguiente hueco: ¡pero siempre por la pared derecha! Agarrarás una cuerda, presiona **(R)** para balancearte y suéltate con el botón **(A)**, luego corre por la pared a la última plataforma y rápidamente pasa a través de la cascada.

Una vez a salvo (solo temporalmente), pulsa el plato de presión en la pared, salta de una pared a otra y mata a los enemigos que te esperan arriba. Salta sobre el hueco y volverá a comenzar la persecución.

Rápidamente corre por la pared derecha sobre el hueco y usa de nuevo la cuerda, soltándola inmediatamente. Dirígete hacia delante y tírate en picado hacia la cascada para volver al portal.

No hay tiempo que perder cuando te persiguen: párate solo un segundo y estarás en apuros. Si cometes un error, ¡vuelve atrás en el tiempo!

La Torre Mecánica

Pasa las trampas del corredor. Corre por la pared izquierda evitando la sierra y agarra la cuerda **(01)**. Salta hacia atrás al saliente y luego muévete hacia el final. Pasa más trampas y mata a los enemigos **(02)** (cuélgate del borde cuando las bestias exploten). Deslízate hacia abajo por la bandera roja, corre por el interior de la rueda y salta para agarrar el pilar. Salta por los pilares para llegar al saliente con la palanca y corre por la pared hasta la plataforma móvil como antes **(03)**. Desde el punto más alto, repite el proceso para llegar a la plataforma superior y matar a los enemigos. Mata a un monstruo cerca de la puerta tapiada para romperla y corre por la pared de la izquierda para agarrar la cuerda.

Salta en el agua y cúrate, luego pasa la cascada y salta a la plataforma con el enemigo. Déjate caer al tablón que hay debajo, vuelve a dejarte caer y mata al enemigo de debajo **(04)**. Salta el hueco y mata al último enemigo, para luego saltar a través de la cascada. Rueda evitando las trampas y pulsa el plato de presión para entrar en la habitación. Mata a los enemigos y sube por la escalera antes de saltar a través del agujero **(05)** y elevarte. Corre por la pared hasta el saliente mas bajo y sube, luego salta por la columna central hasta un saliente alejado. Salta de vuelta a la estructura central y repítelo hasta que estés en la parte superior. Localiza el agujero en el piso siguiente y elévate.

Corre por el pilar arriba, salta al saliente más bajo, luego salta mediante el pilar central y los salientes exteriores hasta la parte superior **(06)**. Salta al panel del sensor y vuelve inmediatamente al pilar central. Espera a que rote 180º para saltar a través de la parrilla.

Mata al primer grupo de enemigos **(07)** antes de matar a una de las bestias que hay cerca de la entrada. Salta entre las paredes hasta la parte superior y mata a los enemigos. Elévate al pilar de la derecha y salta mediante la estructura central **(08)** a una serie de salientes y elévate. Corre por la pared a otra plataforma y repite el proceso hasta llegar a la parte inferior de la escalera. Sube por ella, mata a los enemigos y sube por las escaleras. Rompe los barriles y salta desde el saliente, luego déjate caer y muévete hacia la derecha para saltar a otra plataforma. Mata a más enemigos, baja por la escalera y cambia de lados cuando estés en ella. Salta hacia atrás a la viga y pasa por la puerta siguiente, luego corre hasta la cuerda. Balancéate y corre por la pared para acabar saltando al saliente.

Corre por la pared a la plataforma y baja por la escalera. Salta hacia arriba a la derecha y corre por la pared hacia arriba hasta otro saliente. Vete a la izquierda y salta hacia el otro lado, continuando por la pared exterior. Dirígete al centro de la plataforma y encuentra al **(DAHAKA)**.



Mecanismos y engranajes

Corre por la pared sobre el hueco y rueda a través del agujero, luego esquiva la trampa de cuchilla. Corre por la pared derecha evitando la sierra, luego agarra la cuerda **[01]** y sincroniza una segunda carrera por la pared evitando a la sierra restante. Mata a los monstruos del final y pasa rodando por debajo de la rueda. Salta el hueco y mata a tres malos más **[02]**.

Sigue adelante y descuélgate por el saliente, saltando luego entre las paredes para llegar al piso inferior. Sigue adelante y mata a más enemigos (¡lanzarlos al agua valdrá!).

Corre por la pared, balancéate y corre de nuevo por la pared para llegar a una zona con más enemigos que puedes matar usando el plato de presión en la esquina, o lanzándolos por el borde. Corre de nuevo por la pared para llegar una vez más a la sala de la máquina, que ahora está funcionando. Mata a los tres enemigos que te atacan, mientras evitas las bolas de fuego que te lanza el Thrall, ¡pero tienes que saber que aquí hay un **(SECRETO)**! Una vez que lo tengas, dirígete a la esquina de la derecha y haz que el Thrall destruya la puerta. Guarda tu partida, corre por la pared y agarra la palanca **[03]**.

Déjate caer y dirígete fuera, corriendo por la pared a la plataforma y elevándote. Déjate caer en la siguiente zona y ocúpate de los enemigos, permaneciendo cerca del objeto colgado en medio de la zona hasta que una bestia explosiva lo haga caer **[04]**. Sube por la escalera y salta al objeto colgante central, para saltar desde ahí a la plataforma en la esquina. Corre por la pared izquierda dos veces, agarra la escalera para elevarte y usa la palanca en la esquina de la habitación de arriba **[05]**. Corre por la pared a la plataforma del medio, coordinando tu carrera para poder usar los paneles móviles de las paredes. Repite el proceso para llegar al saliente en el lado más alejado y pasa los salientes rotativos hasta un poste que hay abajo (haz la última caída en el último punto para llegar a él).

Balancéate en los postes para llegar al saliente más alejado y elévate, moviéndote después a la derecha. Salta a la barra y baja a la inferior **[06]**, dirigiéndote luego a la plataforma. Déjate caer y mata a los enemigos. Repite tu proceso de subir y correr por la pared para subir por la escalera y usar la palanca en la parte superior. Mata a los monstruos, corre por la pared hasta el lado más alejado y pasa los paneles de pared móviles. Usa la palanca, oriéntate hacia la estructura central y corre por la pared de la derecha. Sube a la entrada **[07]** para encontrar otro **cofre**. Salta hacia la derecha y mata al malo, luego baja por la escalera.

Corre por la pared a través del hueco, cuélgate del saliente y muévete alrededor de la esquina, dejándote caer a la plataforma de abajo. Corre por la pared sobre otro hueco y destroza otro **cofre**. Déjate caer otro nivel para luchar con el **(THRALL)**. El suelo subirá así que dirígete a la sección mecánica, corre por la pared y salta para agarrarte de un poste. Balancéate y salta hacia arriba a

1

2

3

4

5

6

Truco

SECRETO

Dirígete hacia la izquierda y anima al Thrall a que te lance una bola de fuego para que puedas esquivarla y destruya la pared. Métete por el agujero. Rueda bajo las trampas, pegándote a la izquierda para que no te hagan picadillo. Llegarás a una zona donde las trampas de bloque se mezclan con las de pinchos. Sube a las trampas de bloque y usa la altura ganada para correr por la pared evitando las trampas de pinchos. Al final del corredor conseguirás una mejora de vida. Ahoya puedes volver a través de las trampas desactivadas hasta la habitación principal.



7

8

9

10

11

12

El Jefe

THRALL

Puedes vencer al Thrall exactamente de la misma forma que a los Golems que ya te has encontrado; es decir, atacándole por detrás, subiendo luego a su espalda y golpeándole en su cabeza. Él intentará agarrarte con cualquier brazo, así que aléjate del brazo que mueva para golpearte. Un consejo útil es que si te cuelgas de la plataforma en la que luchas te encontrarás en el suelo y a punto de ser atacado. El Thrall no podrá acertarte, pero lo intentará, momento en el cual puedes elevarte rápidamente, moverte detrás de él y golpearle una vez más en sus tobillos. Es fácil cuando sabes cómo hacerlo...



través de la maquinaria para llegar a la escalera y subir por ella. Salta a la palanca **(08)** y cruza el puente. Mata a los monstruos y activa la palanca en el ascensor. Dirígete hacia abajo y cruza de vuelta sobre otro puente. Pasa a través de la puerta y ralentiza el tiempo para pasar corriendo a través de los radios de la rueda de agua; luego repite el proceso y salta hacia atrás a la siguiente sección del corredor.

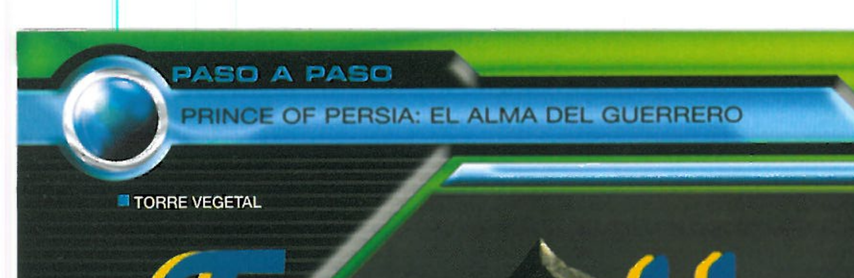
Baja usando tres cortinas rojas y vete escaleras abajo. Desciende de nuevo usando la misma técnica. Mata a los monstruos y salta a la escalera en la plataforma central **(09)**. Déjate caer, sube al tablón y salta a través de los brazos del molino de viento. Guarda, déjate caer y dirígete al exterior después de destrozar el **cofre** a la derecha de las escaleras **(10)**. Mata el Golem **(11)** usando el consejo que te damos para vencer al **(THRALL)** por si necesitas recordarlo. Cuando acabe la batalla, corre por la pared a la izquierda de la puerta y agarra el saliente. Sube por los salientes hasta la parte superior y deshazte de tres enemigos. Guarda tu partida, pasa las trampas de bloque y desciende por la escalera. Salta evitando las sierras, corre por la pared y salta de vuelta para deslizarte por la cortina roja abajo. Tira de la palanca, ralentiza el tiempo para pasar por la puerta abierta y pasa las trampas de las cuchillas.

Sal por la puerta para encontrarte con la encantadora Kaileena y conseguir una nueva espada. Acércate a la palanca y púlsala dos veces para acceder a una nueva puerta. Corre por la pared y salta para llegar a la nueva serie de salientes y subir a la parte superior. Mata a los enemigos y sube por los salientes a la izquierda para encontrar otro **cofre** **(12)**. Vete abajo y sal por la puerta, golpeando el interruptor: ¡aquí también hay un **(COFRE SECRETO)**! Ralentiza el tiempo y vete por el corredor hasta encontrar la entrada a la Torre Vegetal.

Truco

COFRE SECRETO

Si te dejas caer cuando la plataforma desaparece al entrar en la torre Vegetal, ¡accederás a un cofre oculto que contiene muchas sorpresas!



Torre Vegetal PARTE 1

Mata a los enemigos que te atacan **(01)**, corre por la pared a la izquierda de la entrada y agarra la escalera. Enfréntate con el enemigo y sube a la siguiente escalera, derrotando al mismo enemigo que aún no había acabado contigo. Corre por la pared a través del hueco y agarra la cuerda, para volver a correr por la pared. Una vez más, derrota al enemigo que te ha estado molestando. Corre por la pared derecha y salta al poste, balanceándote después para pasar a través de la puerta **(02)**. Déjate caer por los salientes y mata al enemigo; luego sube por los salientes en el extremo más alejado y salta hacia atrás en un nuevo corredor. Guarda tu partida, vete al exterior y gira la palanca.

Mata al enemigo **(03)**, sube las escaleras y mata a tres enemigos más, además de a las siluetas (lo mejor es usar armas de ataque a distancia). Destroza el **cofre** oculto en la parte trasera de la zona y corre por la pared para agarrar el interruptor cerca del árbol. Ralentiza el tiempo y usa el bloque que sube este interruptor para llegar a otro saliente. Ábrete camino por los postes y salientes **(04)**, salta y agarra la cuerda que hay contra la pared. Balancéate y corre por la pared derecha para llegar a un saliente (mediante un poste).

Muévete alrededor de la esquina y salta de vuelta a la viga para enfrentarte al Maestro Cuervo, para lo que debes subir a la columna que hay cerca de la puerta **(05)**. Salta al saliente en el que está el Maestro Cuervo y derrótale. Corre por la pared para agarrar el interruptor, luego vuelve y cruza el puente. Empuja la caja sobre el plato de presión **(06)**, y vuelve al nivel inferior. Derrota de nuevo al Maestro Cuervo, pasa por la puerta que acabas de abrir, gira la palanca y dirígete a la izquierda. Salta para agarrar el saliente en la esquina y muévete alrededor. Déjate caer sobre la viga, salta a la pared y agarra la cuerda **(07)**. Déjate caer desde la parte inferior, gira la palanca y pasa a través de la puerta. Vuelve sobre tus pasos hasta la salida, cuélgate del saliente que hay allí y muévete a la izquierda.

Déjate caer por la cortina y deslízate hasta el suelo. Mata a los enemigos, gira las tres primeras palancas 180° y la última 90° en el sentido de las agujas del reloj. Esto permitirá fluir al agua y abrirá la puerta. Pasa a través de ella y sube por los salientes hasta la parte superior. Cuando llegues al portal **(08)**, golpea los interruptores en orden para que permanezcan encendidos (el orden siempre es aleatorio) y así activar el portal.

Truco

¡AL BORDE!

Muchos de los enemigos a los que te enfrentarás en esta sección son huesos duros de roer, pero podrás vencerlos muy rápidamente si usas tu cabeza. Intenta moverte de tal forma que queden colocados entre tú y el borde de la plataforma en la que estás luchando, con lo que podrás correr hacia ellos y presionar Y. Saltarás sobre ellos y, si pulsas de nuevo el botón, los lanzarás al vacío, ¡librándote de ellos! Por supuesto, esto implica que no podrás recoger las arenas que dejarían si los matases de la forma normal…



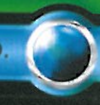
Intenta colocarte durante la batalla de tal forma que el enemigo quede situado entre tú y el borde de la plataforma.



No querrás caerte, pero puede suceder que el Príncipe caiga por el borde y se agarre al mismo. ¡Espera a un momento seguro y elévate!



Pulsa dos veces el botón Y para agarrar a tu objetivo, saltar sobre su cabeza ¡y lanzarle a su muerte!



Trucos

TRAMPAS DE BLOQUES

1 Corre por la pared izquierda, hasta justo antes de que el bloque aparezca.
2 Rápidamente muévete un poco a la derecha en el primer bloque y salta hacia el segundo.
3 Repite este salto para llegar al saliente más alejado; sólo así lo conseguirás.
4 ¡Elévate en el lado más alejado para completar este desafío de los bloques!

1 2 3 4

Torre Vegetal PARTE 2

Avanza y mata a los enemigos, luego déjate caer por los salientes hasta la parte inferior donde puedes matar a otro par **(01)**. Sube a la roca que hay a tu izquierda, corre por la pared hacia arriba y salta al saliente cubierto de hierba. Salta al siguiente, y repítelo una vez más **(02)**. Sigue por éste todo el camino y luego salta al saliente.

Mata al enemigo, descuélgate del otro lado del saliente **(03)** y dirígete hacia la derecha. Elévate y muévete hacia una nueva plataforma donde te esperan más enemigos. Corre por la pared hasta la rama del árbol **(04)**, salta al saliente y déjate caer a otro. Déjate caer a la viga, elévate al final y salta a otra rama que te proporciona acceso a una nueva puerta. Déjate caer por los salientes y salta a una rama. Muévete alrededor del árbol y déjate caer a la rama en el otro lado, salta a los salientes y sube a la parte superior **(05)**. Guarda tu partida, dirígete fuera y mata a los enemigos.

Déjate caer al saliente de abajo, muévete hacia la derecha y salta a otro saliente. Líbrate de los enemigos que te atacan. Sube por los salientes y muévete hacia la izquierda hasta que puedas subir de nuevo para llegar a la parte superior **(06)**. En el puente roto, corre por la pared izquierda y salta hacia atrás para agarrarte del saliente **(07)**. Sube y derrota a los enemigos que hay allí, sube por la roca y salta a un saliente; luego salta hacia atrás para agarrarte del árbol. Salta a la rama cercana **(08)**, y balancéate para llegar a otro saliente. Salta al saliente en la siguiente plataforma y muévete alrededor hasta dejarte caer.

Salta a la rama siguiente **(09)** y balancéate a la plataforma, antes de volver a balancearte en una rama más alta para alcanzar otra plataforma. Mata a los enemigos y corre por la pared izquierda para llegar a otro saliente. Guarda y agárrate a la parte superior de la pared que hay junto a la fuente. Salta al árbol y luego al siguiente. Salta alrededor de los troncos **(10)** hasta que puedas llegar a una rama, y súbete a la plataforma a la que está unida.

Mata al enemigo, corre por la pared izquierda a otro saliente. Muévete a la izquierda y elévate, luego pasa por la puerta. Supera las **(TRAMPAS DE BLOQUES)** para completar esta sección.

5 6 7 8 9 10

Torre Vegetal



PARTE 3

Ahora tienes que hacer un salto coordinado desde aquí pasando la trituradora para agarrarte del poste en la plataforma. Pasa por la puerta y acaba con los enemigos que hay allí, salta al poste siguiente y de nuevo a la plataforma que hay delante. Corre por la pared a otra plataforma y luego salta mediante el poste a la puerta en el lado más alejado **(01)**. Mata a todos los enemigos y haz una salida rápida.

Corre por la pared derecha, salta al árbol en medio del patio y luego al siguiente árbol. Si quieres, aquí puedes conseguir un **(COFRE SECRETO).** Después, salta al poste horizontal: ten cuidado de no hacer esto desde demasiado alto, ¡ya que de lo contrario volarás por encima de su parte superior! Desde la derecha de este poste, balancéate hacia el árbol y agárralo, para luego saltar hacia atrás para agarrarte del saliente. Elévate y salta mediante el poste para encontrar al **(DAHAKA).** Una vez que hayas conseguido escapar de sus garras, activa de nuevo el Portal del Tiempo.

Sal de la entrada y mata a los dos enemigos antes de continuar por el corredor. Sube por las escaleras **(02)** y mata al enemigo, luego corre por la pared hasta el saliente más alejado mediante la cuerda en la pared derecha. Gira a la derecha, otra vez a la derecha y salta mediante los postes **(03)** tpara llegar a la plataforma más alejada, matando a los enemigos que la guardan. Pasa por las puertas y sigue el corredor, tirando de la palanca al final y pasando por las puertas. Sigue el corredor hacia el exterior, luego vete a la derecha a la plataforma y corre por la pared izquierda evitando las sierras. En el siguiente corredor, corre por la pared izquierda para llegar a una zona segura en la que puedes guardar antes de entrar en el patio.



Truco: DAHAKA

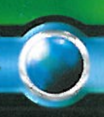
Después de que te lance a un saliente, corre por la pared desde allí hasta la escalera. Desde ese punto, deslízate un poco hacia abajo y salta hacia atrás para agarrarte de una barra. Salta inmediatamente a la siguiente y a la plataforma. Corre a la derecha y corre por la pared sobre el hueco y por la puerta. Dentro, corre por la pared izquierda para llegar a la plataforma de la esquina y de nuevo por la pared izquierda para llegar a otra puerta. Sal afuera y desde el siguiente saliente corre por la pared a la escalera y deslízate hasta la parte inferior. Aquí, corre por la pared izquierda y muévete a la derecha para elevarte.

Ahora sigue el corredor, destrozando los barriles que encuentres en tu camino, hasta que llegues a un puente. Vete a la izquierda hasta una pared rota, corre por la pared para agarrar una cuerda que cruza a mitad de camino. Suéltala y continúa a una nueva zona. Deslízate hasta la parte inferior, ¡gira y corre como alma que lleva el diablo para pasar a través de la entrada cubierta de agua al portal!

Truco: COFRE SECRETO

Desde la parte superior del segundo árbol en el patio, gira y salta al poste, que encontrarás justo delante tuyo. Desde la parte superior, salta al saliente y elévate. Entra dentro, mata a los enemigos, elévate y ¡destroza el cofre! Ahora vuelve sobre tus pasos y regresa al árbol.





El Jardín del Agua

Mata a los guardias, luego gira la esquina y sube por la escalera, salta a otra y asciende y mata al Maestro Cuervo. Corre por la pared derecha para luego balancearte mediante una cuerda hacia el lado más alejada **(01)**. Dirígete a la derecha y balancéate mediante los postes a la plataforma en la que están los enemigos **(02)**. Mátalos y dirígete a la izquierda. Vuelve sobre tus pasos desde mucho antes, usando las cornisas y corriendo por la pared evitando las sierras para llegar a una entrada encima de la que sales. Corre por la pared evitando otra sierra y salta hacia atrás a un saliente. Sigue adelante para llegar al patio**(03)**.

Mata a todos los enemigos en las inmediaciones y destroza el **cofre** **(04)**, luego gira 180º el interruptor que hay en medio de la habitación. Sube al pilar que ha rotado y salta desde ahí al poste. Después salta al saliente en la pared exterior, muévete a la izquierda y déjate caer. Corre por la pared usando una cuerda para llegar al siguiente saliente y allí gira la palanca 90º en el sentido de las agujas del reloj **(05)**. Salta al pilar que ha rotado y luego a la plataforma exterior. Dirígete a la izquierda y salta mediante otro pilar a otro interruptor. Rota éste 180º y corre por la pared a través del hueco mediante la cuerda. Muévete a la izquierda y salta hacia atrás al poste delgado. Salta a la izquierda al pilar siguiente y cruza para rodar por debajo de la puerta (después de destrozar el **cofre** **(06)**). Rota 180º la palanca que hay aquí para hacer que fluya el agua **(07)** y recoge la **(MEJORA DE VIDA)**, para luego volver a la anterior palanca que rotaste. Gírala 180º de nuevo y continúa volviendo hacia atrás. Vuelve al primer pilar al que subiste y déjate caer al suelo, matando los enemigos que haya. Ahora dirígete a la primera palanca de la que tiraste y gírala de nuevo 180º para abrir una nueva puerta. Pasa por ella y corre por la pared hacia la plataforma más alejada. Ahora tendrás que volver sobre tus pasos desde la primera parte del nivel, ¡pero ten cuidado porque te esperan muchos enemigos! Tras haber vuelto a la entrada debajo de la que te llevó a la zona aguada que acabas de dejar, sube por la escalera para tirar de la palanca **(08)**, y luego rueda bajo la puerta justo antes de que se cierre.

Vuelve mediante los postes a la sección central y aniquila a los enemigos, luego corre por la pared desde el extremo más alejado de esta plataforma y usa la cuerda para llegar a otra **(09)**. Mata al guardia que hay allí y pulsa el plato de presión (una vez que hayas roto el **cofre**). Después de esto dirígete rápidamente a la nueva plataforma y salta en ella, para luego correr pared arriba y saltar hacia atrás para agarrarte al poste **(10)**. Dirígete a la derecha y salta al saliente, recórrelo hasta descender por la escalera. Salta a la plataforma siguiente y desciende, mata al Maestro Cuervo. Desciende por OTRA escalera y dirígete a la entrada. Sube por los salientes al final para continuar y entrar en la siguiente zona.

Truco: MEJORA DE VIDA

En la habitación donde giraste la palanca para activar el agua, sube por los lados de las paredes. Luego deberías correr por el corredor que hay detrás, teniendo cuidado y evitando las trampas rodantes. Al final, serás recompensado con una mejora de vida.

1

2

3

4

5

6

7

8

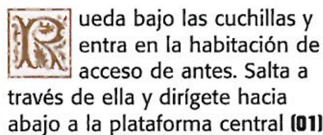
9

10

- LA HABITACIÓN DEL TRONO
- EL LARGO CAMINO A CASA
- LA PRISIÓN

La Habitación del Trono

Rueda bajo las cuchillas y entra en la habitación de acceso de antes. Salta a través de ella y dirígete hacia abajo a la plataforma central **(01)** para activar una visita del Dahaka: no te preocupes, no te hará daño. Después de la escena cinemática, salta al corredor que tomó el Dahaka **(02)** y esquiva las trampas. Corre por la pared izquierda y salta para agarrar el saliente en la pared de la derecha. Usa los salientes para coordinar tu movimiento para pasar las trampas **(03)**. Al final del túnel, tira del interruptor para acceder a la Habitación del Trono **(04)**. ¡Guarda tu partida y sigue a Kaileena para luchar contra ella!



1

2

3

4

El Jefe

KAILEENA

Lo mejor es alejarse de ella rodando para atacarla a distancia. Sigue moviéndote hasta que estés fuera de su alcance antes de atacarla y es posible que llegues al primer choque de espadas sin perder energía.

Después de un rato, chocaréis espadas, por lo que presiona **X** con furia para ganarlo. A continuación, ella invocará a dos criaturas para que la ayuden. La mejor forma de machacarles es utilizar un poder especial presionando **R** y **L**; esto debería valer para acabar con ellos. Vuelve a Kaileena, usando las mismas tácticas que antes. Ahora es más rápida, por lo que igual necesitas usar **R** para bloquear. Sus movimientos cortarán tu guardia, por lo que no estés parado luchando: bloquea si lo necesitas, pero luego aléjate rodando rápidamente. Usa las armas que han dejado sus ayudantes si puedes recogerlas y busca cofres por el exterior de la habitación. Usa las vasijas que contienen arenas y los armarios de armas. Después de una escena cinemática ella vuelve hacia ti: continúa usando las tácticas habituales. Invocará a dos ayudantes más de los que tendrás que ocuparte (usando las arenas del tiempo si aún te quedan) y ¡luego concéntrate en acabar con ella mientras te mantienes a una distancia prudencial!



El largo camino a casa

El mejor consejo: ¡corre! Dirígete a la derecha en la puerta **(01)** y salta sobre el hueco, para luego correr por la pared izquierda. El corredor gira a la derecha, por lo que corre de nuevo por la pared izquierda y déjate caer. Gira a la izquierda y corre por la pared derecha para agarrarte a un poste. En este punto, no presiones en ninguna dirección ya que cambian los ángulos de cámara y la situación se pone confusa. En lugar de eso, mantén presionado **R** y presiona **A** atan pronto como puedas para saltar de poste en poste a través del hueco. Realiza otra carrera por la pared, agarra la cuerda y suéltala para saltar a la bandera roja **(02)**. Ahora descubrirás el monumental error que el Príncipe acaba de cometer…

Cuando termine la escena cinemática, sigue adelante para ser perseguido de nuevo. Gira a la izquierda y corre por la pared derecha **(03)**. Salta a la plataforma, corre pasando los barriles y sube por la pared y salta para agarrarte a la barra. Balancéate desde las barras para llegar a la plataforma más alta, luego corre por la pared de la derecha y salta a la plataforma de la izquierda. Corre hacia el hueco, salta para agarrar la barra y balancéate a través de la cascada. ¡Guau! ¡Pero todavía no se ha terminado!

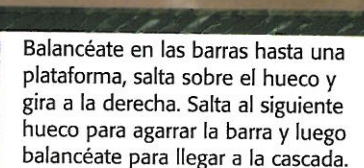
Salta a la izquierda hacia la plataforma, tira de la palanca y déjate caer. Destroza el cofre en esta habitación si quieres **(04)**, corre escaleras arriba y vete a la derecha. Corre por la pared sobre el hueco y pasa los barriles, luego corre por la pared izquierda y agárrate a la barra de la derecha. ▸▸



1

2





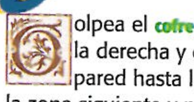
Balancéate en las barras hasta una plataforma, salta sobre el hueco y gira a la derecha. Salta al siguiente hueco para agarrar la barra y luego balancéate para llegar a la cascada.

Cógete al saliente a la derecha del Príncipe y muévete por él. Tira de la palanca para subir la tumba **(05)**, y luego déjate caer y gira a la derecha. Salta el hueco, rueda por debajo de los escombros y luego corre por la pared hasta una cuerda. Desde allí, suéltate y corre por la pared hasta una barra, luego balancéate para llegar a la plataforma. Gira a la izquierda y dirígete a la pared llena de tentáculos. Salta de una pared a otra hasta la parte superior y rueda por debajo de más escombros.

Repite de nuevo la hazaña de saltar por las paredes, corre por la pared hasta la cuerda y luego a la barra. Balancéate de las barras a la plataforma, luego salta el hueco y corre por la pared hasta la cortina. Corre hacia la derecha, rueda por debajo de los ladrillos, realiza una carrera por la pared y salta a la plataforma. Rueda bajo más escombros y balancéate a través de la cascada **(06)**. Corre por la pared izquierda, agárrate a un saliente y muévete a la izquierda.

Tira de la palanca en la roca para caer al suelo y luego sube a los salientes en el pilar del centro de la sala. En la parte superior, salta hacia la barra y balancéate a través de la cascada.

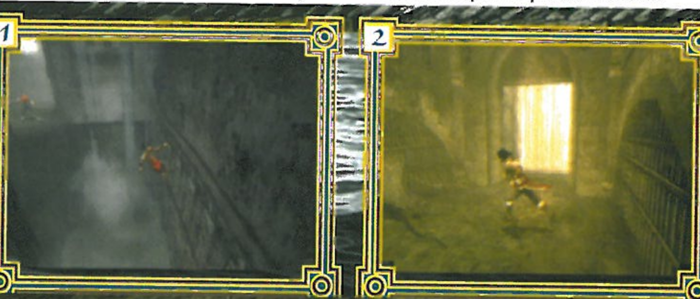
La Prisión



Golpea el cofre, dirígete a la derecha y corre por la pared hasta la viga. Salta a la zona siguiente y mata a los enemigos (lo mejor es echarles de la plataforma). Corre por la pared otra vez hasta la viga siguiente y repite el proceso **(01)**. Descuélgate del saliente y camina hasta la siguiente viga, saltando para llegar a otra. Salta otra vez, mata a los enemigos y agárrate de la escalera de la izquierda. Sube por las escaleras, salta a un saliente y muévete a la entrada. En la siguiente zona, sigue el corredor: ¡intenta pasar corriendo por delante de los enemigos, ya que tu daga no vale! Dirígete a la izquierda en la viga, luego salta cuando te ataque una asesina y dale un tajo para eliminarla. Dirígete a la derecha y a lo largo de la viga, derrota a un enemigo y dirígete a la plataforma. Salta al lado más alejado mediante la viga y luego corre por la pared hacia la asesina, dándole un tajo para eliminarle. Corre por la pared hasta la cortina y deslízate hacia abajo para conseguir tu espada: ¡aparecerá el Dahaka! Corre escaleras abajo, vete a la izquierda y corre por la pared sobre el hueco. Pasa los barriles, gira a la derecha, vete escaleras abajo y corre por la pared hacia el portal **(02)**.

Activa el portal y luego vuelve, dirigiéndote escaleras arriba y corriendo por la pared sobre el hueco. En la trampa, descuélgate por el saliente y salta al bloque cuando los pinchos estén arriba. Elévate y salta al lado más alejado; entra en la sala.

Coge la Espada Escorpión y mata a las oleadas de enemigos, dirigiéndote luego por el corredor. Ábrete paso para tirar de la palanca en la sala. Mata más enemigos y golpea el cofre,, luego pon la jaula sobre el plato **(03)** y pasa a través de la puerta que se ha abierto. Desciende por la escalera y mata más enemigos, luego pasa las trampas y entra en la habitación que hay al final. Gira la palanca y mata a los guardias, para luego entrar en la última sala de la derecha. Pulsa el plato y ralentiza el tiempo para pasar por la puerta, mata más enemigos, pulsa otra palanca y vete por el corredor. Salta pared arriba hasta la parte superior y lucha con el Golem. Entra en la sala de la que vino y sube por la escalera, luego golpea el cofre y el plato de presión en la parte superior. Mata a los enemigos en la sala siguiente y luego golpea las dos secciones de pared. Pulsa el plato de presión en una y ralentiza el tiempo para pasar corriendo por la otra y pasar a través de la parte trasera. ¡Avanza por un corredor traicionero y lleno de trampas para encontrar otra mejora de vida! Vuelve y vete por el extremo más alejado hasta el final del corredor. Corre por la pared arriba y salta para agarrar la viga **(04)**. Usa las vigas y los bordes de la pared para llegar a la parte superior de la sala, donde puedes guardar la partida.

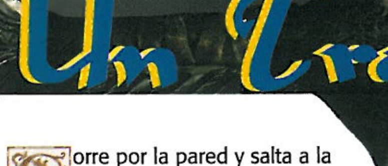








- UN TRONO Y UNA MÁSCARA
- UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD



Un Trono y una Máscara

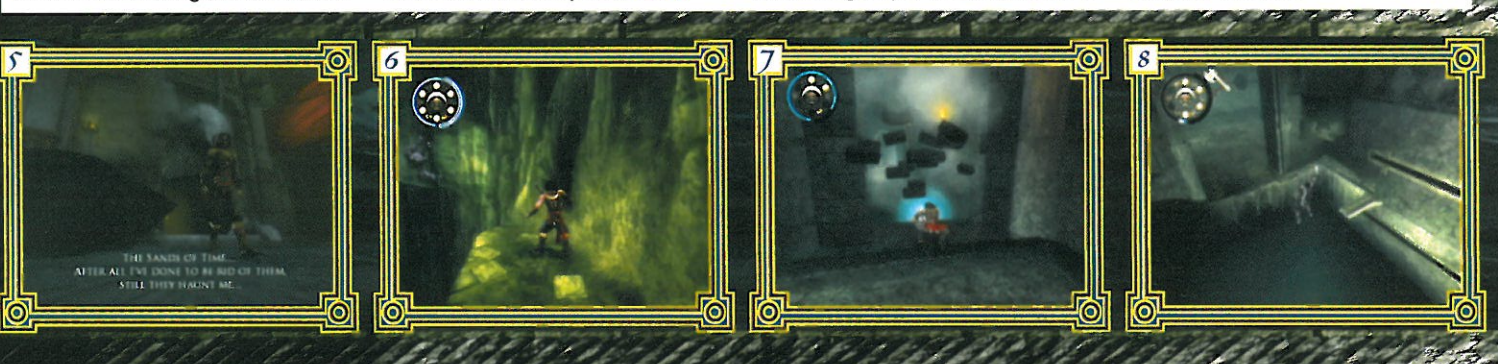
Corre por la pared y salta a la viga, luego salta mediante la pared más alejada y vuelve de nuevo para llegar a la viga que hay encima **(01)**; repite este proceso hasta la parte superior. Acaba con algunas oleadas de enemigos y gira la palanca en el segundo hueco de la sala para acceder a una nueva zona. Mata a los enemigos, luego tira de la palanca y entra en el modo de movimiento ralentizado. Vuelve a la sala anterior tirando de la palanca en el nicho y pasa por la puerta que se abre de forma temporal **(02)**. Sube por la escalera, mata a los enemigos y avanza por los pasillos, matando a los enemigos que llegan. Al final, saca las librerías y salta entre ellas hasta la parte superior. Corre por la pared hasta el poste y desde ahí, balancéate a la viga. Salta hacia otra y luego a un poste. Balancéate para agarrar los salientes de la pared y elévate en una viga. Sigue recto **(03)** y déjate caer al final en una zona con un **cofre**. Desde el otro lado de la entrada a esta zona, usa los salientes y salta a otra sin suelo. Ocúpate del asesino, salta a la zona siguiente y luego a otra viga que contiene un enemigo. Salta el hueco hasta la plataforma siguiente, para luego saltar mediante las vigas hasta que puedas dejarte caer y guardar.

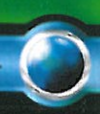
Corre por la pared sobre el hueco, matando al enemigo, para luego volver a correr por la pared y matar al monstruo. Rompe la puerta y, desde la estructura central, salta a través de los brazos del molino. Dirígete hacia la derecha y déjate caer, para luego matar al Golem **(04)**. Sube por los salientes en la estructura a la izquierda y mata a los enemigos en la parte superior. Sigue el corredor y desciende por la escalera. Corre por la pared hasta la bandera, deslízate hacia abajo y tira de la palanca. Usa la ralentización para pasar por la puerta y luego rueda para atravesar las cuchillas.

Salta a la plataforma y luego a la izquierda hasta el **cofre** para volver después. Desciende al centro de la sala y mata a los enemigos. Salta el hueco y vete por el corredor, esquivando las trampas. Al final, tira de la palanca y rueda bajo la puerta. En la entrada a la sala del trono, vete a la izquierda y corre por la pared a la plataforma antes de saltar el hueco. Después de la escena cinemática **(05)**, rompe los **cofres** en la sala, destruye el trono y activa la cámara del tiempo.

Cuando salgas, acaba con los monstruos y sube por el acantilado a la izquierda. Corre por la pared a las siguientes plataformas golpeando por el camino al monstruo que está junto a la pared **(06)** y luego salta hacia atrás. Corre pared arriba hacia el saliente, luego muévete a la izquierda, sube hacia arriba y salta hacia atrás a la plataforma. Déjate caer al foso y sube usando el saliente. Salta a la plataforma, mata a los enemigos y salta hacia el lado más alejado, donde podrás guardar. Rueda por debajo de la puerta, mata a los monstruos y salta al lado más alejado, luego corre por la pared sobre el hueco. Pulsa el interruptor, salta a la plataforma y corre por la pared, luego salta al poste. En la parte superior, corre por la pared hasta la viga y luego salta al poste. Salta al interruptor, luego vuelve y dirígete a la nueva plataforma. Aquí tienes que saltar a un poste, luego mediante el interruptor a otro y a la plataforma. Corre por la pared hacia la viga que hay en la esquina y luego salta al interruptor y vuelve. Ahora dirígete por el saliente, salta a la plataforma y corre por la pared hasta la esquina. Balancéate a la pared mediante el poste, luego salta a la bandera roja y deslízate hacia abajo, saltando hacia atrás cuando llegues. Mata a los monstruos y destruye la pared **(07)**, atraviesa el foso. Corre por la pared, agárrate al saliente y pasa por la entrada. Baja por la bandera y acércate a la máscara para convertirte en el Espectro de las Arenas.

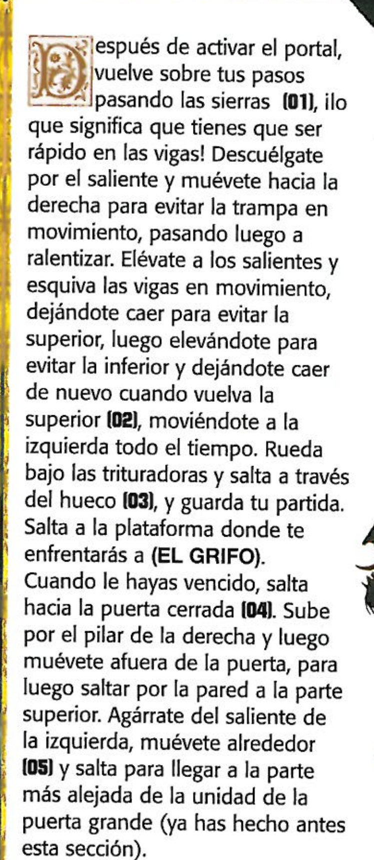
Mata a los monstruos y corre pared arriba para saltar al poste, balancearte para pasar al otro lado y luego saltar mediante la pared a la columna. Salta al saliente y dirígete a la derecha, luego salta a la viga, sigue adelante y agáchate bajo las trampas de cuchillas. Corre por la pared sobre el hueco y salta de vuelta al saliente, para luego esquivar la trampa de la cuchilla giratoria ralentizando el tiempo. Después, cuélgate y muévete a la derecha hasta una viga **(08)**, luego salta y cuélgate de la siguiente evitando la sierra. Cuando haya pasado, salta al final de la zona y muévete a la derecha, para luego elevarte. ¡Pasa en zigzag a través de las siguientes trampas de cuchillas y entra por el portal!





Una segunda oportunidad

Después de activar el portal, vuelve sobre tus pasos pasando las sierras **(01)**, ¡lo que significa que tienes que ser rápido en las vigas! Descuélgate por el saliente y muévete hacia la derecha para evitar la trampa en movimiento, pasando luego a ralentizar. Elévate a los salientes y esquiva las vigas en movimiento, dejándote caer para evitar la superior, luego elevándote para evitar la inferior y dejándote caer de nuevo cuando vuelva la superior **(02)**, moviéndote a la izquierda todo el tiempo. Rueda bajo las trituradoras y salta a través del hueco **(03)**, y guarda tu partida. Salta a la plataforma donde te enfrentarás a **(EL GRIFO)**. Cuando le hayas vencido, salta hacia la puerta cerrada **(04)**. Sube por el pilar de la derecha y luego muévete afuera de la puerta, para luego saltar por la pared a la parte superior. Agárrate del saliente de la izquierda, muévete alrededor **(05)** y salta para llegar a la parte más alejada de la unidad de la puerta grande (ya has hecho antes esta sección).



En la puerta más lejana, corre por la pared y salta mediante el poste a la bandera **(06)**, luego de vuelta al otro poste en la parte inferior y de nuevo a otra bandera. Deslízate hacia abajo por ésta para agarrarte del saliente. Dirígete a la zona siguiente y usa la ralentización en las carreras por las paredes para esquivar el siguiente conjunto de trampas. Puedes evitar la última trampa corriendo por la pared hacia arriba cerca de cualquiera de los pilares y saltando hacia atrás sobre él. Ya has llegado a la siguiente zona.

El Jefe

EL GRIFO

El Grifo puede parecer un oponente difícil, pero de hecho tiene muy poco que ofrecer. Te verás tentado a usar **R** y **L** para activar un poder especial, pero no hay ninguna necesidad real de hacerlo. En lugar de eso, ponte tan cerca de él como puedas y ralentiza el tiempo usando **L**. Ahora ataca a sus patas desesperadamente, esquivando sus ataques con las garras y la cola. Intenta permanecer detrás de él y sigue usando **L** tpara ralentizar el tiempo hasta que eche a volar y te ataque en picado. Para evitar estos ataques, simplemente no pares de rodar. Una vez hecho esto, repite la táctica que acabas de usar ya que tus arenas deberían de haberse rellenado. Dale tajos en modo ralentizado en sus patas traseras hasta que se marche y repita sus ataques en picado. Una vez más, no dejes de rodar para evitarle y cuando aterrice, ¡usa la ralentización para hacerle caer de rodillas! El Grifo tiene un ataque de onda expansiva pero, si estás cerca y eres rápido, no podrá usarlo.



Acércate y atácale a las patas, luego rueda esquivando las garras y la cola.



Intenta permanecer detrás del Grifo hasta que salga volando.

Aventuras de un Espectro de las Arenas

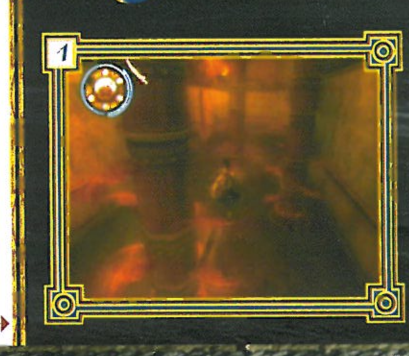
PARTE 1

Cruza al saliente y baja para conseguir el **cofre**, luego sube a través de la reja, mata a los enemigos y dirígete a la derecha para encontrar un punto de guardado. Sube de nuevo y corre por la pared pasando las sierras para llegar a la parte exterior de la zona: ¡ya deberías conocer esta zona de memoria! Corre por la pared y muévete hacia atrás para llegar a la puerta de debajo, la que usaste parta entrar **[01]**. Mata al guardia y entra, luego mata a dos más y usa los postes para volver a la sección central. Mata a los enemigos que hay allí, luego usa el interruptor en la pared en la plataforma lejana para sacar la sección de pared que usarás para llegar a la escalera. Deberías recordar qué hacer aquí **[02]**, dirígete por el corredor donde se cae el suelo para observar una conversación entre Kaileena y Shadhee. Después de la escena cinemática, haz todo el camino de vuelta al portal y actívalo (está bajando el corredor en el medio según miras desde la plataforma en los jardines). Tras dejar la sala, el Dahaka te lanzará a un foso. Sigue el corredor evitando las trampas **[03]** (¡bebe agua si lo necesitas! **[04]**) luego corre por la pared a través del hueco **[05]** (acabando con un enemigo por el camino) y mata a los guardias en el lado más alejado. Corre por la pared derecha para llegar a la plataforma y repite el proceso para llegar hasta una bandera. Deslízate hacia abajo y salta hacia atrás a otra plataforma, luego salta a la plataforma central y mata a los guardias **[06]**. Sube a la plataforma pequeña a la derecha de ésta y salta por la pared a la parte superior, luego muévete a la izquierda y sube a la viga. Mata al enemigo que te ataca y luego agárrate del saliente en el pilar. Salta a la derecha y balancéate mediante una rama **[07]** hacia otro saliente. Dirígete a la izquierda y salta hacia atrás a otra plataforma. Sube en la caja y corre pared arriba, saltando en la pared para llegar a la zona de arriba y matar a los guardias. Pulsa el plato y usa la ralentización para pasar por la puerta. Sube por los salientes, corre por la pared, luego sube y muévete para llegar a un corredor lleno de trampas **[08]**. Pasa por él y activa el portal.

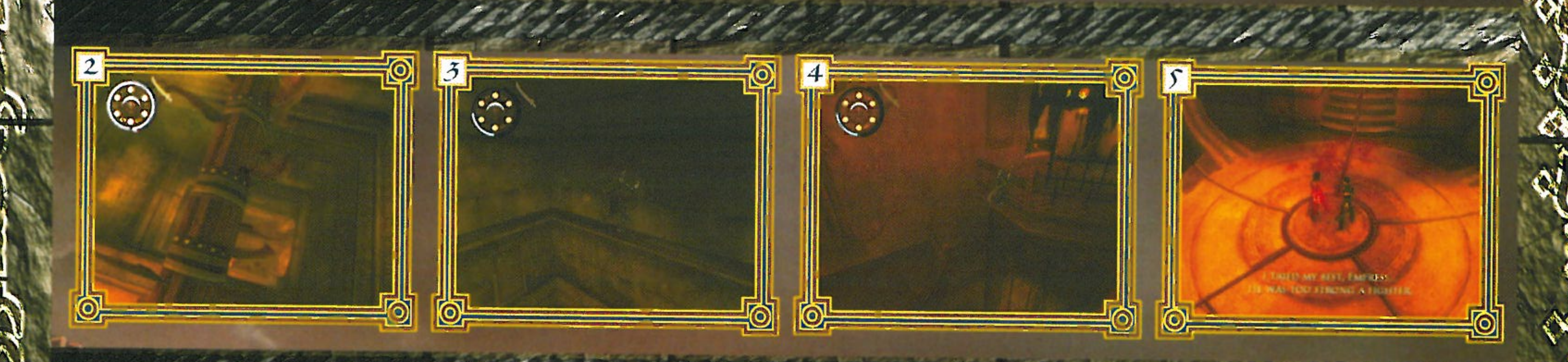
Aventuras de un Espectro de las Arenas

PARTE 2

Corre entre las trituradoras que se mueven amenazadoramente arriba y abajo en el corredor delante de ti (¡usa la ralentización! **[01]**) y luego corre por la pared hasta la cuerda de la derecha. Sube por ella y espera hasta que termines de balancearte, para luego saltar a la otra cuerda en el lado más alejado. Coge un poco de impulso ya que esta cuerda está oscilando y continúa cruzando el hueco. Baja del saliente para esquivar la trituradora en movimiento **[02]**, luego elévate rápidamente, salta atrás y déjate caer para evitarlo de nuevo. Muévete y déjate caer a la barra, luego déjate caer de nuevo y agarra la barra inferior. Salta a la pared para agarrar el saliente, luego muévete a lo largo del mismo y déjate caer **[03]**. Salta a la barra y déjate caer dos veces para llegar ileso al piso de la zona. Sal y dirígete a la izquierda para llegar a otra plataforma **[04]**. Atraviesa esta ▸▸







zona, matando a los asesinos gimnastas que te atacan por el camino. Pulsa el plato de presión y gira a tu derecha **(05)**.

Cuando el juego se reinicie tras la escena cinemática, dirígete por el corredor y corre por la pared sobre las trampas variadas. Corre hasta la cuerda, salta a la otra y usa tu habilidad para ralentizar el tiempo y ayudar al Príncipe a evitar las mortíferas sierras. Corre de nuevo por la pared y rueda bajo otra trampa (una vez más, usar la ralentización puede ser una técnica útil si tienes problemas), luego pasa dos sierras más para llegar sano y salvo a la plataforma. Como probablemente estés un poco bajo de energía, echa un buen trago de la fuente (y guarda tu partida si es necesario) antes de rodar a través del agujero en la pared y empezar la siguiente sección.

Aventuras de un Espectro de las Arenas

PARTE 3

Ataca a los monstruos que avanzan y uno destruirá la pared. Déjate caer por la bandera y salta hacia atrás a la barra. Activa la ralentización y balancéate hacia el pilar. Gira rápidamente y salta a los dos pilares siguientes, luego baja a la plataforma y mata a los guardias **(01)**. Corre por la pared y salta a la rama, gira y balancéate a la parte superior de la pared. Corre por la pared mediante una cuerda hasta la bandera, para luego saltar hacia atrás cerca de su parte inferior y agarrarte a una rama. Balancéate a otra, luego salta por la pared a la parte superior y mata a los enemigos. ¡La sección siguiente es una faena! Cuélgate del saliente y deslízate hacia abajo por la bandera, luego salta hacia atrás para agarrar un poste. Balancéate alrededor de él y suéltate para saltar a la estructura, saltando desde aquí a otra **(02)**. Balancéate una vez y suéltate para llegar al pilar alto de madera, luego muévete y salta al siguiente. Repite el proceso y desde el último pilar salta a la plataforma. Comenzará a derrumbarse, así que sal corriendo (ralentizar aquí es una buena idea). Corre a toda velocidad por las plataformas que se caen, luego corre por la pared y balancéate mediante el poste hasta otro. En el siguiente, corre pared arriba y salta para agarrar la plataforma, luego corre de nuevo por la pared, acabando con un enemigo por el camino y golpeando el **cofre** en el lado más alejado. ¡Atraviesa la pared!

Ahora usa la ralentización para correr por la pared izquierda y golpear al enemigo, rueda bajo la cuchilla y salta por la pared hasta la parte superior, comenzando por correr por pared derecha arriba en modo ralentizado mientras las cuchillas están en su punto más bajo en la pared izquierda. En la parte superior, usa la ralentización para correr entre las sierras, corre por la pared izquierda y salta al saliente de la derecha. Muévete por él y luego ralentiza el tiempo. Cuando ambas sierras estén a tu derecha, elévate, salta hacia atrás y déjate caer **(03)**. Muévete al final del foso y elévate.

Después de la escena cinemática, vuelve atrás si quieres el cofre, usando los pilares para llegar al lado más alejado **(04)** y guarda. Corre por la pared izquierda entre las trituradoras y salta sobre el hueco. Mata a los enemigos en la siguiente sala y rueda bajo las cuchillas en el corredor que hay más allá. Al final, déjate caer por los salientes hasta el suelo. Sincroniza tu siguiente carrera por la pared entre las trituradoras y sierras, para luego seguir adelante y entrar en la forja.





La Forja

Mata a los enemigos y sube por la escalera. Necesitas girar todos los tiradores para que estén en las posiciones indicadas en **(EL PUZZLE DE LA FORJA)**. Corre pared arriba hacia la nueva entrada **(01)** y elévate. Espera hasta que las cuchillas se hayan ido, luego corre por la pared izquierda y salta hacia el corredor en la derecha antes de que vuelva a aparecer (quizás quieras ralentizar el tiempo para hacer esto). Luego permanece orientado hacia los puntales en el siguiente corredor, apartado de la trituradora **(02)**. Cuando la trituradora llegue a su punto más cercano a ti, corre pared arriba y salta para pasarla, para luego correr hacia la escalera. Sube por ella, ralentiza el tiempo y salta al saliente con dos sierras. Tras esquivarlas **(03)**, muévete hacia la derecha y ralentiza el tiempo para subir al saliente superior mientras las otras sierras están a tu izquierda. Salta hacia atrás a otra plataforma y elévate. Gira la palanca en el sentido de las agujas del reloj **(04)** para acceder a la Prisión.

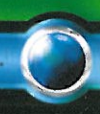
Truco: EL PUZZLE DE LA FORJA

Comenzando desde la plataforma donde se vierte la lava, gira los tiradores en el sentido de las agujas del reloj hasta que la tubería llegue a la lava y la canalice a lo largo del siguiente cruce; sigue moviéndote por la siguiente plataforma que emerge cerca de la lava. Completa una sección de la tubería cada vez y el hierro fundido fluirá hasta la vasija, lo que te permitirá el acceso a una nueva entrada.

Vuelta a la Prisión

Corre por la pared hacia el saliente de la izquierda, salta y agarra la viga **(01)**. Elévate, ralentiza el tiempo y salta a través de las trituradoras. Déjate caer y cuélgate de la viga, luego déjate caer a la plataforma de abajo ¡y muévete antes de que vuelva la trituradora! Salta hacia atrás para agarrar el saliente entre las dos sierras **(02)**. Muévete a lo largo del mismo, permaneciendo entre ellas y espera a que el hueco de arriba se alinee con el de abajo. Ahora déjate caer RÁPIDAMENTE hasta la parte inferior.

En el siguiente corredor, rueda bajo las cuchillas, luego corre pared arriba por la pared más alejada y salta a la viga de arriba. Salta hacia el hueco y luego a través de él **(03)**. Déjate caer por el foso y deslízate por la cortina **(04)** antes de matar a los enemigos en la sala siguiente. Pasa por la puerta y salta a la viga. Salta a la viga siguiente y luego mediante el saliente en la pared más alejada a la viga de arriba. Repite este proceso para llegar a la parte superior, donde podrás guardar tu partida.



Destinos reflejados

Corre pared arriba para agarrarte de la viga, luego salta hacia y desde la pared más alejada para agarrar la viga que hay arriba. Salta hacia otra viga, otra vez hacia y desde la pared para llegar a la parte superior **(01)**. Sube por las escaleras y mata a dos enemigos, rompe la puerta de madera y despeja la habitación de enemigos. Entra en la sala circular con una palanca **(02)** y tira de ella 90° en el sentido inverso a las agujas del reloj. Entra en la siguiente zona y límpiala de enemigos (quizás usando un poder especial). Tira de otra palanca y continúa, eliminando a más enemigos. Ahora tira de la palanca en la última sala y entra en modo ralentizado. Déjate caer y vuelve a la palanca en la sala circular y vuelve a abrir la zona anterior. Entra en la zona que has reabierto, rueda bajo la puerta y busca una escalera. Sube por ella y mata a los enemigos; luego vete a la derecha y atraviesa la puerta. Vete por los pasillos, matando a los enemigos. Cuando la zona esté despejada, salta por la pared entre las librerías y corre por la pared hacia el poste.

Gira y salta de vuelta a la viga y luego a la siguiente. Entra en la habitación **(03)**, salta a los postes que salen de la pared y balancéate en ellos para agarrar el saliente de la pared. Déjate caer hasta que puedas moverte a la derecha.

Muévete a la izquierda y sube por los salientes, luego muévete a la derecha en la viga donde está el hueco **(04)**. Vete al final del corredor y déjate caer rápidamente.

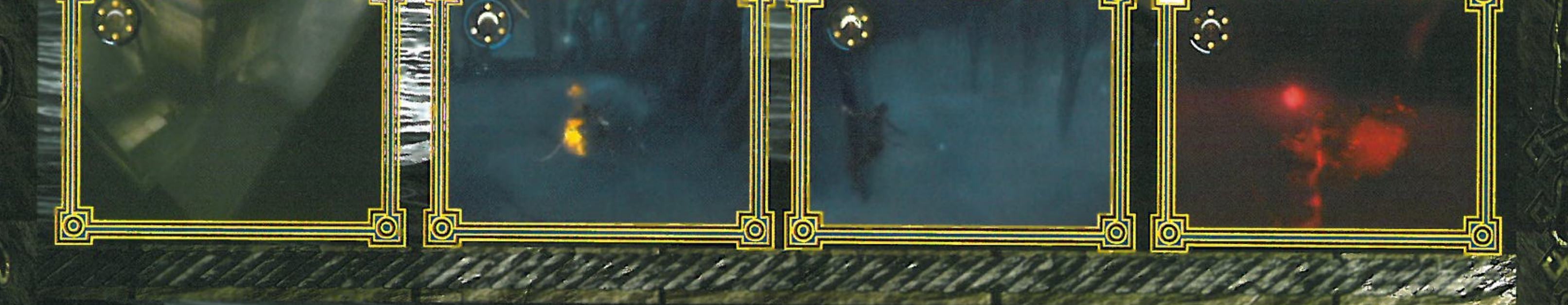
Corre por la pared izquierda para pasar dos fosos, luego salta hacia atrás y elévate **(05)**. Corre por la pared a la viga y salta al lado más alejado, para luego elevarte. Corre escaleras arriba, luego hacia arriba por la pared más alejada y elévate en el saliente. Sigue corriendo para activar una escena cinemática, en cuyo punto se acaba la persecución. ¡Guarda inmediatamente tu partida!

Salta el hueco y mata a los enemigos en la niebla **(06)**. En el extremo más alejado, corre por la pared para llegar hasta un cofre y luego vuelve. Déjate caer por los salientes y mata a los enemigos que hay abajo. Usa un arma de uno de ellos para lanzársela al monstruo en la pared de la izquierda, luego sal corriendo y salta de vuelta a la plataforma. En el siguiente corredor, salta en la pared hacia arriba dos conjuntos de salientes hasta la parte superior, luego salta sobre el hueco y baja por la pendiente. En la puerta, tras activarse una escena cinemática vete por el pasillo matando a todos los monstruos que te ataquen. Al final, corre por la pared de la izquierda y salta de vuelta para agarrar la estalactita. Salta a la siguiente, luego a la plataforma y pulsa el plato. Ralentiza el tiempo, corre por la pared y salta a la estalactita en el lado más alejado de la plataforma más alta. Salta de una a la siguiente **(07)** para llegar a la puerta, ralentizando el tiempo si lo necesites. Pasa bajo la puerta.

Corre por la pared al lado más alejado y mata a los enemigos usando un poder especial **(08)**. Déjate caer en el agujero y pulsa el plato de presión **(SABLE DE LUZ)**, para luego salir. Mata a más enemigos en la plataforma siguiente y pasa con cuidado las sierras en la bruma. Mata a la silueta y corre por la pared izquierda para agarrar el saliente junto a la columna. Salta al saliente en el otro lado, luego muévete a la izquierda y cógete del saliente superior. Muévete más allá, salta de vuelta a otro saliente y vuelve de nuevo a tierra sano y salvo. Sal corriendo y mata al enemigo, luego corre por la pared una vez más para completar esta sección.

Truco — SABLE DE LUZ

Cuando te dejes caer en el hueco para pulsar el plato de presión, observarás una pared. ¡Golpéala para encontrar el sable de luz que puedes usar como arma secundaria!





Carrera por el Trono

PARTE 1

Corre por la pared de la izquierda para llegar a la cuerda que allí cuelga. Sube hasta la parte superior de la cuerda, luego salta hacia atrás para llegar hasta el saliente en el lado opuesto. Mientras cuelgas de este saliente puedes moverte a la izquierda antes de saltar hacia atrás para agarrar la segunda cuerda. Balancéate en ésta hasta que puedas correr por la pared otra vez hacia el lado más alejado, antes de saltar al otro lado del hueco de nuevo para cogerte allí a un saliente (¿por qué no hay nada fácil?). Desde este saliente, muévete a la izquierda y elévate en el extremo más alejado. Pasa por la siguiente sala y salta a la plataforma. Ocúpate del monstruo que te ataca, luego vete hacia el final y tira del interruptor. Activarás una escena cinemática en la que el Príncipe se ve a sí mismo caído y luego un Golem te lanzará por una entrada de madera, ¡ouch! **(01)**

Sal de entre los restos y dirígete a la izquierda, corre por la pared a través del hueco **(02)** y acaba con el monstruo que te espera en la pared. Agárrate a la cuerda y balancéate para coger velocidad, luego corre por la pared y salta de vuelta para aterrizar en la plataforma aguada. Desde aquí, agáchate bajo los brazos en movimiento del artilugio central, moviéndote de dentro hacia afuera, rodando por los huecos. Dirígete hacia el lado más alejado **(03)** y usa los postes que se proyectan desde el lado del edificio para balancearte hacia la plataforma lejana junto a la puerta **(04)**. TSe activará una escena cinemática que te mostrará a donde tienes que dirigirte: ¡vete para allá!

Deslízate por la bandera roja a la derecha de la plataforma en la que te encuentras y actúa rápido con tus espadas en la parte inferior para enfrentarte con un par de enemigos que te están esperando en la plataforma de abajo **(05)**. Como tus arenas se regeneran de forma automática, no es muy necesario que los "mates" tu mismo, y probablemente sea más fácil usar Y para lanzarlos fuera del saliente a su muerte.

Dirígete al final de la plataforma y encontrarás la rueda que gira lentamente. Necesitas correr por la pared a través de los pinchos, lo que puedes hacer a la antigua usanza si tu coordinación es buena, aunque es mucho más fácil usar la ralentización. En el lado más alejado, necesitas una vez más rapidez con tu espada para matar a un enemigo que acecha **(06)**. Pasa a través del desvencijado puente de madera y déjate caer por el lado derecho de la plataforma más alejada, aterrizando en un armero que frenará tu caída (y que te proporcionará una útil arma secundaria, si es que todavía no tuvieses una).

Dirígete por el corredor, usando el plato de presión para abrir la puerta. El siguiente pasaje que tomas está cargado de trampas **(07)**, pero es bastante sencillo. Para pasar las trampas en las escaleras simplemente usa la ralentización y las dejarás atrás fácilmente. La siguiente sección parece más difícil, pero puedes subir por la pared derecha del pasaje y moverte por él, saltándote las trampas. La única parte difícil que queda es asegurarte de que te dejas caer y te alejas del camino de la trampa de pared del final, pero esto lo puedes hacer fácilmente si vuelves a usar la ralentización. Rueda bajo la última trampa de cuchilla giratoria para completar esta sección.



Carrera por el Trono

PARTE 2

Acércate al borde de la plataforma y muévete a la derecha y alrededor de la esquina **[01]**. Déjate caer al segundo saliente, luego déjate caer de nuevo a la viga que sobresale debajo y a la derecha **[02]**. LSalta a la otra viga, a la derecha del Príncipe. Ahora salta a través de las cuchillas del molino (una vez más, la ralentización es tu mejor apuesta). Se activará una escena cinemática y, cuando termine, te encontrarás frente a una plataforma llena de perros rabiosos **[03]**. Da tajos a diestro y siniestro durante unos segundos y luego cuélgate del borde de la plataforma antes de que explote.

Cuando la plataforma esté despejada, sube en el pasamanos roto **[04]** y salta a través del hueco al tablón de madera que sobresale del balcón en el lado más alejado. Déjate caer por los salientes hasta que llegues a una plancha de madera que sobresale hacia la estructura central. Camina por esta plancha y desde su extremo salta de vuelta al conjunto central de plataformas. Baja por la escalera y repite tu hazaña de saltar a través de los brazos del molino. En el corredor en el que te encuentras puedes guardar tu partida y después irte a la derecha. Déjate caer y continúa para matar al Golem **[05]**, antes de dirigirte al extremo más alejado de la plataforma en la que estaba y saltando a la estructura de madera **[06]** (esto puede ser familiar para ti, ya que lo has hecho antes siendo el Príncipe). Sube hacia arriba y mata a los enemigos en la plataforma en la parte superior.

Guarda tu partida y esquiva las trampas de la pared, luego baja por la escalera y salta de vuelta desde algunos metros de altura para esquivar las sierras. Corre por la pared hasta la bandera y baja por ella hasta el suelo. Tira del interruptor, entra en modo ralentizado y corre a través de la puerta, para rodar bajo las trampas de cuchillas. Entra en la habitación principal para cambiar la historia **[07]**.

Después de la escena cinemática, entra en el corredor que hay delante y avanza esquivando por el pasaje lleno de trampas **[08]**. Como ya has hecho esto antes, ¡no debería ser demasiado difícil! La parte más difícil es correr por la pared izquierda y saltar a la derecha para agarrarte del saliente, para luego sincronizar tu paso por las cuchillas en movimiento **[09]**. Puedes usar la ralentización para hacer esto un poco más fácil si quieres, pero no uses las arenas de forma indiscriminada, ya que es fácil caer en la trampa de olvidar que, ahora que vuelves a ser el Príncipe, ya no se regeneran.

Después de franquear este obstáculo en particular, rueda bajo las trampas de cuchillas restantes **[10]** y sube por la escalera al final. Desde aquí, puedes saltar hacia atrás para tirar de la palanca **[11]** y correr a través de la puerta a la sala de acceso. ¡En este punto ya puedes guardar tu partida!

1

2

3

4

5

6

7

TELL ME I AM NOT TOO LATE.

9

10

11

Cambiando la Historia

En este nivel es importante que NO ESTROPEES NADA! Es mejor que mueras y vuelvas a empezar en lugar de malgastar arenas rebobinando el tiempo. Después de hablar con Kaileena síguela a la habitación del trono. En una escena cinemática, el Príncipe se negará a luchar con ella, insistiéndole en que podrían cambiar la línea del tiempo. Kaileena sólo quiere luchar. Sin embargo, el Príncipe consigue lanzarle dentro del portal y enviarle al presente. Aquí es donde entras en acción, así que no pierdas tiempo en entrar en el portal **(01)**. Sal de la habitación después de ser transportado por el tiempo para encontrarte de vuelta en una zona que pasaste al principio del juego **(02)**. Dirígete a la izquierda y corre pared arriba por el pequeño acantilado, agarrándote de la parte superior y elevándote.

Corre por la pared hasta el final hacia otra plataforma y vuelve a repetir el movimiento (solo que esta vez tienes que saltar hacia atrás justo al final). Sube al saliente que hay encima de esta plataforma y muévete hacia la izquierda, luego elévate y salta hacia atrás para agarrar el borde de otra plataforma.

Elévate allí y después continua para luego saltar a la plataforma y disfrutar de **(LA BATALLA FINAL)**.

1

2

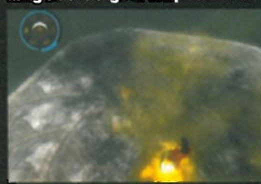
El Jefe — LA BATALLA FINAL



Kaileena won't attack while you hang off the edge of the platform...



... but her deadly sand tornados won't be so easy to avoid. Ouch!



Kaileena es la más difícil de los jefes. Para empezar, mantén presionado 2 durante la escena cinemática antes de la lucha: cuando comience la batalla vendrá a por ti, ¡y si no estás ya retrocediendo, sufrirás algo de daño!

El mayor punto fuerte de Kaileena es su habilidad para ralentizar el tiempo. Si te golpea mientras estás en modo ralentizado sufrirás bastante, por lo que evítala a toda costa. Afortunadamente, no te atacará mientras estés colgando del borde de la plataforma, por lo que cada vez que ralentice el tiempo, ¡cuélgate! Muévete por el borde hasta que estés a un par de mandobles de ella y luego elévate cuando el tiempo vuelva a la normalidad. Puedes atacarle en el tiempo normal, pero es rápida bloqueando: es mucho más fácil que entres en modo ralentizado y que lo aproveches al máximo. Kaileena seguirá bloqueando, por lo que la táctica a seguir es propinar un par de golpes, rodar a la derecha o a la izquierda, propinar un par más, rodar de nuevo y así sucesivamente. Puedes seguir haciendo esto durante un corto espacio cuando el tiempo vuelva a la normalidad, pero no fuerces tu suerte: retírate a una distancia segura y prepárate a dejarte caer por el borde si lanza un contraataque.

Una vez que haya perdido un tercio de su salud, levitará en el aire e invocará tres tornados de arena. Estos SÍ te dañarán si estás colgado del borde, así que no hay defensa posible. Lo mejor que puedes hacer es correr en círculos en medio de la plataforma. Te perseguirán y son más rápidos que tu, pero no giran bien. Así que espera a que uno esté justo detrás de ti y rueda lateralmente. Sigue corriendo y rodando en un círculo hasta que los tornados se apaguen. Cada uno dejará una arena que podrás recoger y usar con las tácticas contra Kaileena.

Cuando su salud baje a la mitad, entrarás en una lucha espada contra espada contra ella, así que aporrea (X) para forzarla a retroceder. Volverá a invocar a los tornados, así que vuelve a repetir el proceso de correr en círculos y rodar. Vuelve a entrar en la batalla, mientras sigues evitándola colgándote del borde y usando la ralentización para golpearle. Cuando le quede un cuarto de energía, intentará invocar a los tornados, pero ya sabes qué hacer. Recoge sus arenas cuando muera y usa la ralentización de tiempo ¡que te permitirá acabar con ella!

Truco — FINAL ALTERNATIVO

Si has logrado encontrar y recoger las nueve mejoras de vida, serás recompensado con un final alternativo.

Mejora 1 Métete a través de un agujero en la pared de una sala en la Torre del Agua.

Mejora 2 De nuevo en la Torre del Agua, después de rodar bajo una puerta y girar una palanca, pasa por encima de algunas rocas.

Mejora 3 En la Torre Mecánica, consigue que el Golem lance una roca a una puerta de madera.

Mejora4 Saca el altar en la habitación del trono después de salvar a Kaileena.

Mejora 5 Un poco después de matar a un Golem de acero, golpea dos paredes en una habitación. El interruptor en la primera abre el corredor en la segunda.

Mejora 6 En la biblioteca, después de saltar a las librerías, dirígete a la derecha por las vigas circulares y salta a un saliente en la pared.

Mejora 7 En la sala central, gira la palanca hacia la cosa que pusiste en la Espada de Serpiente. Dirígete a la derecha hasta una sección bajada, luego déjate caer y salta por la pared hacia abajo. Corre por la pared derecha y salta pared arriba, luego corre por la pared izquierda y salta pared abajo para agarrarte a un saliente.

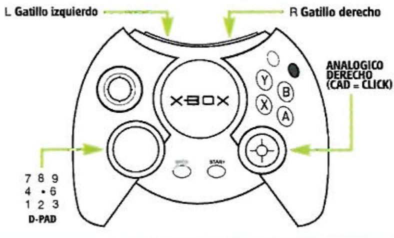
Mejora 8 Cerca de la sala central hay una puerta con un cajón dentro. Sube encima de él y usa la Espada Escorpión para romperlo. Empuja el cajón contra la pared y úsalo para llegar a un saliente que te lleva hasta la mejora.

Mejora 9 Rompe los objetos que hay a la izquierda de la escalera larga cerca del patio. Pulsa el botón en el otro lado, activa la ralentización, corre escaleras arriba y rueda por debajo de la reja.

A-Z TRUCOS XBOX

LOS MEJORES TRUCOS PARA XBOX

¡TRAMPAS POR DOQUIER CON UNA COMPLETA RECOPILACIÓN DE CÓDIGOS Y SECRETOS DE LA A A LA Z!



CÓMO INTRODUCIR LOS CÓDIGOS

☒ DIRECCIONES Y BOTONES

Pulsa las direcciones en la cruceta de dirección (D-pad), a no ser que se especifique expresamente una de las palancas analógicas.

CAI = Clic con la palanca Analógica Izquierda.
CAD = Clic con la palanca Analógica Derecha.
x2 / x3 = Presiona el botón dos / tres veces.

☒ COMAS

Los botones o direcciones separados por comas deben pulsarse UNO TRAS OTRO. Por ejemplo X, B, Y = pulsar X, luego B, luego Y.

☒ SIMBOLO MÁS

Cuando los botones / direcciones tienen un símbolo más entre ellos debes pulsarlos JUNTOS. Por ejemplo L + R + A + B + ↑ = pulsa L y R y A y B y ARRIBA (en el D-Pad) AL MISMO TIEMPO.

☒ MANTENER BOTONES

A veces hay que mantener los botones pulsados, muchas veces mientras se introduce una segunda parte del código que compone el truco.
Por ejemplo: "mantén L + R y pulsa A, B y X" = 'mantén L + R a la vez, y aprieta A, luego B, y luego X'.

☒ DÓNDE INTRODUCIRLOS

Es vital que introduzcas los códigos en la pantalla correcta o es casi seguro que no funcionen. Algunos tienen que introducirse en cierto menú del juego, en la pantalla de Pausa, o durante el juego. Comprueba que estás introduciendo los trucos en el lugar correcto para que funcione tal y como esperas.

☒ RÁPIDOS Y PRECISOS

Es importante tener en cuenta que muchos de los códigos hay que introducirlos rápidamente para que funcionen. Normalmente se indicará en la descripción del truco, pero si no está indicado y el truco no funciona, prueba a introducirlo más rápido (normalmente en un máximo de dos segundos por truco). Ten en cuenta también que si te equivocas al introducir la secuencia del código éste no funcionará y tendrás que empezar desde el principio.

0-9

2002 FIFA WORLD CUP

EQUIPOS ALL-STAR

Los all-star secretos se desbloquean ganando la final de la Copa del Mundo con equipos de diferentes continentes.
All-Stars europeos: Gana con cualquier equipo europeo.
All-Stars sudamericanos: Gana con cualquier equipo sudamericano.
All-Stars norteamericanos: Gana con cualquier equipo norteamericano.
All-Stars africanos: Gana con cualquier equipo africano.
All-Stars asiáticos: Gana con cualquier equipo asiático.
All-Stars mundiales: Desbloquea el resto de los equipos All-Stars.

A

AGGRESSIVE INLINE

TRUCOS

Todas estas contraseñas se introducen en la pantalla de Trucos.
Desbloquea todos los niveles y piezas del Editor de Parques : ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → BABA
Desbloquea todos los personajes: ↓ → → ↓ ← ↓ ← ↓ → → →
Desbloquea todas las llaves: SKELETON
Medidor de zumo inagotable: KHUFU
Medidor de zumo no baja (a no ser que te caigas): ← ← → → ← → ↓ ↑ ↑ ↓ AI
Supergiro: ← ← ← ← → → → → ← → ← → ↑
Movimientos de manos perfectos: QUEZDONTSLEEP
Plantes de manos perfectos: JUSTIN BAILEY
Grinds perfectos: BIGUPYASELF
Paredes de baja gravedad: ↑ ↓ ↑ ↓ ← → ← → ABABS

DESBLOQUEABLES

Secuencias cinemáticas: Completa todos los retos normales en un nivel para desbloquear su secuencia FMV.
Códigos de trucos: Recoge todas las cajas de zumo en un nivel para revelar un código de truco.
Skates poderosos: Completa todos los retos de un nivel.
Ultra Skates: Completa todos los niveles al 100%.

BONIFICACIÓN POR RETOS

Completa todos los retos de un nivel para desbloquear su personaje extra…

Movie Lot:	The Bride
Civic Centre:	Goddess
Industrial:	Junkie
Boardwalk:	Captain
Cannery:	Diver
Airfield:	Bombshell
Museum:	Mummy

ALIENS VERSUS PREDATOR: EXTINCTION

MODO TRUCOS

Pausa el juego y pulsa R x2, L, R, L x2, R, L, R x2, L, R, L x2, R, L. Luego ve a la pantalla de Opciones y selecciona Trucos (Cheats) para hacer aparecer las siguientes opciones: Ganar con trampa (Cheat Win), Limpiar niebla de guerra (Clear Fog Of War), Activar todos los niveles (Enable All Levels), Dame $10.000, Jugador invulnerable, Mostrar LZs, Activar espionaje de unidad (Toggle Unit Spying).

SOMBREADO DE CELDAS

Crea una pista de sonido en el dashboard de Xbox llamada "<GIGGLES>". Esto le dará al juego un aspecto de sombreado de celdas. Borra o renombra la pista de sonido para devolver al juego sus gráficos normales.

ALTER ECHO

TRUCOS

Introduce ↑ x2, ↓ x2, ←, →, ← acomo código durante el juego, mantén BACK y presiona uno de los siguientes botones…
Recobrar salud: →
Recobrar dilación del tiempo: ↑
Quitar / Poner HUD: Y

AMPED 2

CONEJITO ROSA

Para jugar como conejito rosa introduce **SANTACRUZED** todo en mayúsculas, en la pantalla de Trucos (la encontrarás en Opciones).

CÓDIGOS

Introduce estos códigos conservando las mayúsculas y minúsculas en la pantalla de Trucos (en Opciones). El código desaparecerá de la caja de texto si es válido. Nota: Los trucos impedirán que guardes tu progreso y jugar partidas multijugador.

Desbloquear todos los niveles:	AllLevels
Desbloquear todos los personajes:	AllMyPeeps
Desbloquear el conejito rosa:	Bunny
Estadísticas al máximo:	MaxSkills
El jugador no se cae nunca:	DontCrash
Sin colisiones con los otros participantes:	NoCollisions
El personaje se mueve más rápido:	FastMove
Todas las pistas están heladas:	AllIce
Baja gravedad:	LowGravity
Girar más rápido:	SuperSpin
Desbloquear todos los vídeos:	ShowRewards
Desactivar trampas:	NoCheats

ARMED AND DANGEROUS

CONTRASEÑAS

Introduce estas contraseñas en la pantalla de Trucos, en el menú de Opciones.

Munición infinita:	A, L x2, ●, B, O, L x2
Invencible:	X x3, R, A, L x2, Y
Modo Dios:	Y, A, B, X, B, A x2, L
Jugar cualquier nivel:	Y, O, ●, L, A, R x2, Y
Ver cualquier película:	A, Y, A, Y, ●, R, A, Y
Llenar barra de salud:	X, R, A, Y, ●, B, A, R
Llenar munición:	●, B, A, R x2, A, L, ●
Cabezones:	L, ●, B, O x2, B, ●, L
Manazas:	R, O, X, L, O, R x2, Y
Pies grandes:	R, O, Y, A, L, B, O, X
Topsy Tuvy:	Y, A, B x2, A, B, O x2

INCREMENTAR LA VELOCIDAD

Corre hacia delante y pulsa el botón de salto. Salta de nuevo en el momento en que aterrices; si lo haces bien, tu personaje se moverá más rápido. Sigue haciendo esto y el personaje se irá acelerando hasta que dejes de saltar o cometas un error.

B

BAD BOYS II

DESBLOQUEAR TODO

Ve a la pantalla del título y pulsa B, ↑, X, Y, →, ↓ para desbloquearlo todo. Oirás un disparo si lo has hecho bien.

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

CÓDIGOS EN JUEGO

Introduce estos códigos mientras juegas.
Menú de trucos: Mantén L+R+A+B+X+Y y pulsa START.
Nivel 10 & 500.000 en oro: Mantén L+R+A+B+X+Y y pulsa O.
Nota: Este código sólo puede utilizarse una vez por archivo de partida guardada.

DESBLOQUEABLES

Drizzt: Completa el juego en cualquier dificultad.
Dificultad Extrema: Completa el juego en cualquier dificultad.
Artemio: Completa el juego en dificultad Extrema.

OBJETOS DUPLICADOS

Para duplicar objetos necesitarás dos controladores y dos personajes exportados diferentes.
Paso 1: Carga el personaje que posee los objetos específicos que deseas duplicar, y luego carga otro personaje en la ranura del segundo jugador.
Paso 2: Deja los objetos que deseas duplicar y permite que el otro personaje los recoja.
Paso 3: Exporta el personaje que tiene los objetos antes de devolvérselos a su propietario original.
Paso 4: Carga el personaje que acabas de exportar en la ranura del jugador 2, quien tendrá los objetos duplicados.

REPETIR MISIONES PARA EXPERIENCIA

La mayor parte de de los personajes tienen misiones que les permiten comprar puntos de experiencia de ciertos PNJ. Este truco te permitirá repetir las misiones y comprar más y más puntos de experiencia.
Paso 1: Guarda tu partida y compra los puntos de experiencia del personaje que lleves.
Paso 2: Exporta el personaje.
Paso 3: Carga el juego que guardaste en el Paso 1 y carga el personaje que exportaste. El personaje tendrá la experiencia que compraste y la misión volverá a estar activa.

BATMAN VENGEANCE

TRUCOS

Introduce los siguientes códigos en la pantalla principal del menú; si lo haces bien oirás un sonido.
Menú de trucos: L, R, L, R, X x2, Y x2
Nota: Pausa el juego, selecciona los movimientos poderosos (pulsa A), y luego pulsa → para entrar en el menú de trucos.
Batarangs infinitos: L, R, O, Y
Batarangs eléctricos infinitos: L, R, B, O, L
Personajes extra: ←, →, ↓, O, L+R, START

BEYOND GOOD & EVIL

MINI-JUEGO MARBLE

Recoge las 88 Perlas para desbloquear este mini-juego en un M-Disk.

M-DISK ANIMAL

Haz una fotografía de todos los animales del juego para recibir el M-Disk Animal.

BLOODRAYNE

CÓDIGOS

Introduce estos códigos en el menú de trucos. Un mensaje confirmará que lo has hecho bien.

Selección de nivel:	ONTHELEVEL

Nota: Ahora selecciona Nuevo en el menú principal, mantén X y pulsa A.

Nivel secreto de Louisiana:	BRIMSTONEINTHEBAYOU
Congelar enemigos:	DONTFARTONOSCAR
Llenar sangre:	ANGRYXXXINSANEHOOKER
Modo Dios:	TRIASSASSINDONTDIE
Desmembramientos gratuitos:	INSANEGIBSMODEGOOD
Juggy:	JUGGYDANCESQUAD
Recobrar salud:	LAMEYANKEEDONTFEED
Mostrar armas en el cuerpo:	SHOWMEMYWEAPONS
Factor de tiempo:	NAKEDNASTYDISHWASHERDANCE

BREAKDOWN

FINALES BUENO Y MALO

Para el final bueno salta del helicóptero al final del juego y dirígete hacia Alex cuando el Efecto Péndulo forme un orbe a su alrededor. Para el final malo, quédate dentro del helicóptero.

DESBLOQUEABLES

Galería:	Las imágenes se desbloquean a medida que progresas en el juego.
Reproductor de música:	La música se desbloquea a medida que avanzas en el juego.
Trailer:	Acaba el juego con el final bueno.
Dificultad Experto:	Completa el juego en dificultad Normal o superior.

BRUTE FORCE

CÓDIGOS DE PERFIL

Introduce los siguientes códigos como nuevos nombres de perfil, y utilízalos en tu campaña guardada. No necesitas empezar desde el principio.

Modo dibujos animados:	HVYMTL
Compañeros de equipo más precisos:	DEADAIM
El jugador resiste más daños:	DBLDAY
IA más dura:	BRUTAL
Mejor defensa:	ERINROBERTS
Personajes más fuertes:	MATTSOELL
IA estúpida:	SPRAGNT

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

DESBLOQUEAR ARENAS

Mina: Completa el Zoo Sunnydale
Cementerio: Completa el Cementerio
La Iniciativa: Completa la Vieja Mina

DESBLOQUEAR PERSONAJES

Vampiro: Completa la Caja Mágica
Vampiresa: Encuentra todos los secretos de la Caja Mágica
Esqueleto Zombi: Encuentra todos los secretos del cementerio
Tara: Completa la Fábrica de Sangre
Demonio Zombi: Encuentra todos los secretos de la Fábrica de Sangre
Bestia Murciélago: Completa la Caja Mágica Revisada
Zombi Maligno: Encuentra todos los secretos de la Caja Mágica Revisitada
Materani: Encuentra todos los secretos de Downtown Sunnydale
Paciente Sicótico: Completa el Hospital Sunnydale
Sid: Encuentra todos los secretos del Hospital Sunnydale
Esclavo Sadomasoquista: Completa el Instituto
Ama Sadomasoquista: Encuentra todos los secretos del Instituto
Faith: Encuentra todos los secretos que esconde la Vieja Mina
Kakistos: Completa La Iniciativa
Soldado Zombi: Encuentra todos los secretos de La Iniciativa
Chainz: Completa el Centro Comercial Sunnydale
Abominador: Encuentra todos los secretos del Centro Comercial Sunnydale
Gorila Zombi: Encuentra todos los secretos del Zoo Sunnydale
Chris: Completa La Primera Guarida
Joss Whedon: Encuentra todos los secretos de La Primera Guarida

DESBLOQUEAR ENTREVISTAS Y COMENTARIOS

Entrevista a Anthony Head: Completa la Caja Mágica
Entrevista a Amber Benson: Completa el Cementerio
Entrevista a Nicolas Brendan: Completa la Fábrica de Sangre
Entrevista a Robin Sachs: Completa la Caja Mágica
Cómic Chaos Bleeds: Completa Downtown Sunnydale
Comentarios de James Marsters: Completa el Hospital Sunnydale
Comentarios de Anthony Head: Completa el Instituto
Comentarios de Amber Benson: Completa la Vieja Mina
Comentarios de Nicolas Brendan: Completa La Iniciativa

Comentarios de Robin Sachs: Completa el Centro Comercial Sunnydale
Comentarios de Joss Whedon: Completa el Zoo Sunnydale
Tomas falsas: Completa La Primera Guarida

BURNOUT

MODOS SECRETOS

Modo de conducción libre: Completa el juego para desbloquear este modo, así como la conducción libre gemela y los créditos.
Cara a Cara: Completa el modo Campeonato para desbloquear el Cara a Cara 1, contra un Roadster.

VEHÍCULOS SECRETOS

Roadster: Completa el Cara a Cara 1.
Towtruck: Completa el Cara a Cara 2.
Saloon GT: Completa el Cara a Cara 3.
Bus: Completa el Cara a Cara 4.

BURNOUT 2

COCHES EXTRA

Cop Car: Completa la Persecución 1.
Classic: Complete la Persecución 2.
Gangster: Completa la Persecución 3.
Custom SUV: Completa la Persecución 4.
Custom Pickup: Completa la Persecución 5.
Custom Muscle: Completa la Persecución 6.
Hot Rod: Completa el Cara a Cara 1.
Oval Racer: Completa el Cara a Cara 2.
Japanese Muscle: Completa el Cara a Cara 3.
Super Car: Completa el Cara a Cara 4.
Driver's Ed: Gana todas las medallas de oro en Offensive Driving 101.
Custom Compact: Gana el Custom.
Custom Coupe: Gana el gran premio Split Second.
Custom Roadster: Gana la medalla de oro de todas las carreras en el gran premio Point of Impact.
Custom Sport: Gana el gran premio Speed Streak.

MODOS TRUCADOS

Desbloquea cualquier truco y la opción de trucos aparecerá en la pantalla de opciones. *Nota:* Si se activa un truco, tu posición en las carreras y las medallas ganadas no se contabilizarán al final de la carrera.
Invulnerabilidad: Completa todos los grandes premios con medallas de oro.
Conducción libre: Completa todas las carreras del campeonato Custom Series.
Aceleración infinita: Desbloqueada junto con la conducción libre.
Huída: Completa el modo Crash con todas las medallas de oro.

MODOS MULTIJUGADOR

Persecución de dos jugadores: Supera la Persecución 3.
Enfrentamiento de dos jugadores: Gana todos los Cara a Cara en el primer campeonato.

BURNOUT 3: TAKEDOWN

COCHES DESBLOQUEABLES

Compact:

Compact Tipo 1: Desbloqueado desde el principio
Compact Tipo 2: Desbloqueado desde el principio
Compact Tipo 3: Desbloqueado desde el principio
Tuned Compact: Gana la medalla de oro en la primera carrera de Downtown
Modified Compact: Gana la medalla de oro en el cara a cara de Waterfront
Custom Compact: Consigue 10.000 puntos Burnout
Assassin Compact: Consigue 15 takedowns en total
Compact Prototype: Gana el oro en el primer cara a cara de Lakeside Getaway
Compact DX: Gana 4 medallas de oro
Dominator Compact: Gana el oro en el cara a cara Kings of the Road

Muscle:

Muscle Tipo 1: Desbloquea la serie muscle
Muscle Tipo 2: Desbloquea la serie muscle
Muscle Tipo 3: Desbloquea la serie muscle
Tuned Muscle: Gana el oro en la carrera Kings of the Road
Modified Muscle: Gana la medalla de oro en el cara a cara de Mountain Parkway
Custom Muscle: Consigue 25.000 puntos Burnout
Assassin Muscle: Consigue 30 takedowns en total
Muscle Prototype: Gana el oro en el segundo cara a cara de Mountain Parkway
Muscle DX: Gana 10 medallas de oro
Dominator Muscle: Gana el oro en el segundo cara a cara de Lakeside Getaway

Coupe:

Coupe Tipo 1: Desbloquea la serie coupe
Coupe Tipo 2: Desbloquea la serie coupe
Coupe Tipo 3: Desbloquea la serie coupe
Tuned Coupe: Gana el oro en el cara a cara de Vineyard
Modified Coupe: Gana la medalla de oro en la carrera alpina
Custom Coupe: Consigue 50.000 puntos Burnout
Assassin Coupe: Consigue 60 takedowns en total
Coupe Prototype: Gana el oro en el segundo cara a cara Continental Run
Coupe DX: Gana 18 medallas de oro
Dominator Coupe: Gana el oro en el primer cara a cara de Frozen Peak

Sports:

Sports Tipo 1: Desbloquea la serie sports
Sports Tipo 2: Desbloquea la serie sports
Sports Tipo 3: Desbloquea la serie sports
Tuned Sports: Gana el oro en la segunda carrera de Continental Run
Modified Sports: Gana la medalla de oro en el segundo cara a cara de Continental Run
Custom Sports: Consigue 100.000 puntos Burnout
Assassin Sports: Consigue 100 takedowns en total
Sports Prototype: Gana el oro en el segundo cara a cara de Frozen Peak
Sports DX: Gana 25 medallas de oro
Dominator Sports: Gana el oro en el cara a cara alpino

Super:

Super Tipo 1: Desbloquea la serie súper
Super Tipo 2: Desbloquea la serie súper
Super Tipo 3: Desbloquea la serie súper
Tuned Super: Gana el oro en el cara a cara de Island Paradise
Modified Super: Gana la medalla de oro en el cara a cara de Golden City
Custom Super: Consigue 200.000 puntos Burnout
Assassin Super: Consigue 150 takedowns en total
Super Prototype: Gana el oro en el Gold Medal GP
Super DX: Gana 32 medallas de oro
Dominator Super: Gana el oro en el cara a cara de Dockside

Special:

Oval Racer Special: Consigue todos los takedown distintivos
Custom Coupe Ultimate: Consigue todas las medallas de oro en los choques
Euro-Circuit Racer: Consigue todos los trofeos de takedown
Classic Hotrod: Consigue todas las postales de eventos especiales
US Circuit Racer: Consigue el oro en súper GP
World Circuit Racer: Consigue todas las medallas de oro de carrera

Vehículos pesados:

Heavy Pick-Up: Supera 1 millón de dólares en daños de choque globales
4WD Racer: Supera 2 millones de dólares en daños de choque globales
SUV Deluxe: Supera 5 millones de dólares en daños de choque globales
4WD Heavy Duty: Supera 10 millones de dólares en daños de choque globales
B-Team Van: Supera 15 millones de dólares en daños de choque globales
Delivery Van: Supera 20 millones de dólares en daños de choque globales
Tractor Cab: Supera 30 millones de dólares en daños de choque globales
Longnose Cab: Supera 50 millones de dólares en daños de choque globales
City Bus: Supera 100 millones de dólares en daños de choque globales
Trash Truck: Supera 250 millones de dólares en daños de choque globales
Fire Truck: Consigue todos los titulares de choque

C

CALL OF DUTY: FINEST HOUR

TRUCOS DESBLOQUEABLES

Completa el juego y ve a la sección de trucos en el menú Extras. Podrás desbloquear diferentes trucos por completar diferentes niveles de dificultad. Únicamente ten en cuenta que sólo se puede usar un truco al mismo tiempo.
Cabezones: Completa el juego en nivel Fácil
Tiros a la cabeza: Completa el juego en nivel Fácil
Ricochet: Completa el juego en nivel Fácil
Ricochet (todos): Completa el juego en nivel Fácil
Ojo Mortal: Completa el juego en nivel Medio
Disparo Menguante: Completa el juego en nivel Medio
Grande y Pequeño: Completa el juego en nivel Difícil

CEL DAMAGE

CÓDIGOS

Introduce los siguientes códigos cuando escribas tu nombre al empezar una nueva partida.
T Wrecks y el mundo Jungla: TWRECKSPAD
Conde Earl y el mundo de Transilvania: EARLSPLACE
Whack Angus y el mundo Desierto: WHACKLAND
Brian El Cerebro y el mundo del Espacio: BRAINSALAD
Todas las armas de melé: MELEEDEATH
Todas las armas de movimiento: MOVEITNOW
Todas las armas a distancia: GUNSMOKE!
Todas las armas únicas de personaje: UNIQUEWPNS
Todas las armas peligrosas: HAZARDOUS
Todas las películas finales de los personajes: MULTIPLEX!
Modo render de plástico: FANPLASTIC
Nota: Cambia el modo en el menú de Opciones de la configuración de Eventos.
Modo esbozo: PENCILITIN
Nota: Cambia el modo en el menú de Opciones de la configuración de Eventos.

COLIN MCRAE RALLY 04

DESBLOQUEABLES

Gana los siguientes eventos por orden para ganar estos coches y eventos extra.
Modo 4WD Normal:
Desbloquea Peugeot 206 (4WD), Peugeot 205 T16 Evo2 (Grupo B), Campeonato del Grupo B.
Modo 4WD Avanzado:
Desbloquea MGC GTS (Bonificación), Ford Transit (Bonificación), Ford RS200 (Grupo B), Campeonato Experto.
Modo 2WD Normal:
Desbloquea Citroen 2CV (Bonificación), Volkswagen Rallye Golf.
Modo 2WD Avanzado:
Desbloquea Subaru Impreza 22B Sti (Bonificación), Mitsubishi Pajero (Bonificación), Lancia 037 (Grupo B).
Campeonato del Grupo B:
Desbloquea Audi Sport Quattro Rallye Version (Grupo B).

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

MISIONES DE BONIFICACIÓN

Recoge todos los libros marrones de cada nivel (excepto "Salvar al Soldado Smith") para desbloquear una misión extra.

CONFLICT: DESERT STORM

MENÚ DE TRUCOS

Pulsa X x2, Y x2, CAI x2, CAD x2, L x2, R x2 en el menú principal; esto desbloquea un menú de trucos en la pantalla de Opciones, que contiene los siguientes elementos:
Trooper Level: Incrementa el nivel de experiencia del escuadrón.
Enemy AI: Desactiva la habilidad del enemigo para detectarte.
Mission List: Selecciona qué misión deseas jugar.

CONFLICT: DESERT STORM II

MODO EXTREMO

Pulsa L x2, R x2, X x2, Y x2, B x2 en la pantalla de menú principal para desbloquear el menú de trucos.

CONFLICT: VIETNAM

EXTREME MODE

Completa el juego para desbloquear la dificultad Extrema.

MENÚ DE TRUCOS

Pulsa R x2, L x2, B x2, Y x2, X x2, O en la pantalla del título para desbloquear el menú de trucos.

COUNTER-STRIKE

CÓDIGOS DE PERFIL

Cambia el nombre de tu perfil a uno de los siguientes (ojo con las mayúsculas) para activar el truco:
PlumRugOfDoom: Los terroristas del mapa Prodigy tienen rayas púrpura en el pelo.
!!UNDONE!!: Texto movedizo.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

SECUENCIA FINAL DIFERENTE

Recoge las 46 gemas del juego.

D

DAKAR 2

CÓDIGOS

Desbloquear todos los coches: SWEETAS
Desbloquear todas las pistas: BONZER

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2

CÓDIGOS

Todos estos códigos pueden introducirse en el menú principal.
Desbloquear todo:
↑, →, ↓, ←, →x2, ↑, →, ←, →, ↑, ←, →x2, ↓, X
Desbloquear todas las bicicletas: ↑, ←, ↓, →, ↓x2, →, ↓x2, ←, X
Desbloquear todas las películas: ↑, ←, ↓, →, ←x2, →, ←, ↑, →, X
Desbloquear Mike Dias: ↑, ←, ↓, →x2, ←, ↑, ↓, ↑, →, X
Desbloquear temas del Editor de Parques: ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ←x2, X
Desbloquear objetos del Editor de Parques: ↑, ←, ↓, →, ↓, ↑x2, ↓, →x2, X

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

RADIO SHACK

Si visitas la emisora de radio, melodías extras (incluyendo las que hayas copiado a tu Xbox) estarán disponibles para que las añadas a tu lista de reproducción.

BAÑADORES

Cualquier bañador que un personaje posea en modo Zack Island estará disponible para dicho personaje en los partidos de exhibición.

DESNUDAS

No existe un código para este truco, pero puedes probar con lo siguiente si no puedes vencer a tu lado perverso:
1. Compra y ponte un bañador con una parte semitransparente y un visor solar transparente. El traje de baño Carnelian (disponible jugando con Christie) va bien.
2. Ve a la piscina y pulsa L para cambiar vistas, poniéndote directamente detrás de la chica.
3. Mira a través del visor: tu personaje aparecerá desnuda, con estrellas cubriendo ciertas partes.

DEATHROW

CÓDIGOS

Conecta un mando al puerto 4, crea un nuevo perfil y escribe como nombre cualquiera de estos códigos (conservando mayúsculas y minúsculas):
Desbloquear todo: SouthEnd
Todos los equipos y jugadores: ALL150
Todas las canchas: MOREROOM
Dificultad extrema: NO FEAR
Campo de visión estrecho: NOFOV
Tasa de refresco más alta: NOSYNC
Sin HUD: NOHUD
Multidisco: CONFUSED
Nota: Habrá tres discos en el campo en lugar de uno.

DEUS EX: INVISIBLE WAR

FINALES DIFERENTES

Hay cuatro finales distintos según lo que hagas durante el juego.
Gran avance de ApostleCorp:
- Sube Aquinas a JC Denton
- Usa la máquina en la base de la estatua
- JC Denton debe sobrevivir (Paul puede morir)

La crecida Templaria:
- Aquinas en poder de los Templarios
- Usa la máquina en la base de la estatua
- JC y Paul Denton deben morir
- Saman debe vivir

La invasión Omar:
- Aquinas no es importante
- Destruye la máquina en la base de la estatua
- Los líderes de todas las facciones deben morir (JC, Paul, Saman, Chad y Nicolette)

La Era de Luz de los Illuminati:
- Aquinas en poder de los Illuminati
- Destruye la máquina en la base de la estatua
- JC y Paul Denton deben morir
- Chad, Nicolette o ambos deben sobrevivir

FIESTA SECRETA

Coge la bandera en las ruinas de UNATCO, ponla en el baño de la oficina de Joseph Manderly, y tira de la cadena. Eso te llevará a una fiesta en el Club VOX en la que te encontrarás a todos los personajes del juego. Un aviso: este será un viaje sin retorno, o sea que guarda el juego antes de asistir a la fiesta.

DINO CRISIS 3

DESBLOQUEABLES

Modo Sonya Express: Completa el juego en Normal o Difícil.
Modo Ruleta de la Fortuna: Completa el modo Sonya Express.

DRIVEN

CÓDIGOS

Introduce los siguientes códigos en la cruceta de direcciones en el menú principal y oirás el sonido de un motor:
Todos los coches: ↑, ↓, → x2, ←, ↑ x2, ↓
Todos los circuitos: ↑ x2, ←, ↓, ←, → x2, ↑
Todo el modo historia: ↓, ←, ↑, → x2, ↑, ↓, ←
Todo el modo arcade: →, ←, ↑, →, ↓ x2, ← x2
Todo el modo multijugador: ←, ↓, ←, ↑, →, ←, ↓, →

DRIV3R

CÓDIGOS

Introduce estos códigos en el menú principal. Un sonido te confirmará que lo has hecho bien y el truco se desbloqueará en el menú.
Todas las armas: L x2, X, Y x2, R x2
Desbloquea todas las misiones: X x2, Y x2, R x2, L
Desbloquea todos los vehículos: X x2, Y x2, L, R, L
Invencible:* X, Y, L, R, L, R x2
Munición ilimitada: R x2, L x2, X, Y x2
Inmunidad: X, Y, R x2, L x2, Y
**Nota:* Este código no funciona en modo encubierto.

DESBLOQUEABLES

Mata a los diez "Timmy Vermicellis" de cada nivel en modo de libre circulación para desbloquear un modo de trucos para esa ciudad.
Miami: Anarquía 18 Wheeler
Niza: Modo fugitivo
Estambul: Modo masa infinita

DR MUTO

CÓDIGOS

Introduce estos códigos en la pantalla de trucos en el menú de Opciones.
Desbloquea todos los niveles: BEAMMEUP
Desbloquea todas las películas (excepto el súper final): HOTTICKET
Desbloquea todos los gadgets: TINKERTOY
Desbloquea todos los morphs: EUREKA
Desbloquea morphs secretos: LOGGLOGG
Invencible: NECROSCI
Película súper final: BUZZOFF

E

ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS 2002

VESTIMENTA EXTRA

Una vez desbloqueada, ve a la pantalla de selección de personaje y pulsa R para usar estos uniformes. No podrás ganar medallas o establecer récords cuando los vistas.
Vestido de oso: Gana medallas de oro en todos los eventos masculinos en modo Campeonato.
Vestido de pingüino: Gana medallas de oro en todas las pruebas femeninas en modo Campeonato.
Vestido robot: Gana medallas de oro en todos los eventos femeninos y masculinos en modo Trial.

ESPN NBA BASKETBALL

DESBLOQUEABLES

Equipo 2K4: Consigue 15 doble-dobles
Bola ABA: Juega en un modo de juego callejero
Todos los retros Atlantic: Consigue 5 victorias con cualquier equipo de la división Atlántica
Todos los retros Central: Consigue 5 victorias con cualquier equipo de la división Central
Todos los retros del Medio-Oeste: Consigue 5 victorias

con cualquier equipo de la división Medio-Oeste
Todos los retros Pacific: Consigue 5 victorias con cualquier equipo de la división Pacific
All-Time 76ers: Consigue un total de 150 rebotes
All-Time Celtics: Bloquea un total de 100 tiros
All-Time Lakers: Roba el balón un total de 20 veces
All-Time Sonics: Sirve un total de 150 asistencias
Pista de calle extra: Juega en 20 juegos del modo Street
Jefe nº 1 modo Street: Derrota al primer jefe 24/7
Jefe nº 2 modo Street: Derrota al segundo jefe 24/7
Jefe nº 3 modo Street: Derrota al tercer jefe 24/7
Bola ESPN: Juega en 5 juegos en modo Street
Bola explosiva: Consigue el 50% de los desbloqueables
Salón de la fama del modo dificultad: Consigue el 100% de los desbloqueables
Color de menú 1: Empieza un juego en Franquicia.
Color de menú 2: Acaba una temporada del modo franquicia
Color de menú 3: Acaba y gana el campeonato en modo franquicia
Color de menú 4: Completa 15 años del modo franquicia
Color de menú 5: Completa 30 años del modo franquicia
Música de menú 1: Empieza un juego en modo temporada
Música de menú 2: Gana el campeonato en una temporada de 14 partidos
Música de menú 3: Gana el campeonato en una temporada de 28 partidos
Música de menú 4: Gana el campeonato en una temporada de 56 partidos
Música de menú 5: Gana el campeonato en una temporada de 82 partidos
Bola Ooga Booga: Juega 15 partidos en pista de calle
Clase novato: Marca un total de 100 puntos
Equipo SEGA Sports Challenge: Graba una victoria en juego de exhibición
Equipo SEGA: Juega un total de 10 horas
Clase Sophomore: Marca un total de 500 puntos
Equipo Superstars: Roba el balón un total de 100 veces
Equipo VC: Consigue 15 triple-dobles

F

FIFA 2003

ESTADIO DE SEUL
Gana la Copa Internacional para desbloquearlo

ESTADIO DE FRANCIA
Gana el Campeonato de Clubes para desbloquearlo.

FIGHT CLUB

PERSONAJES DESBLOQUEABLES
Fred Durst:
Completa el modo Arcade con cualquier personaje
Halo:
Completa el modo Arcade con Fred
Richard Chesler:
10 victorias en modo Supervivencia

FIGHT NIGHT 2004

DESBLOQUEA TODOS LOS LUGARES
Marca "My Corner" en el menú principal y pulsa ←x3, →x3, ←, →x2.

LUCHADORES DIMINUTOS
Marca "Play Now" en el menú principal y pulsa ←x3, →x3, ←, A.

FLATOUT

CONTRASEÑAS
Introduce estas contraseñas en la pantalla de creación de perfiles. Cada código desaparecerá de la pantalla cuando lo introduzcas. De cualquier forma, tendrás que acabar de crear el perfil para hacer que los trucos funcionen.
Desbloquea todo: GIVEALL
40,000 dólares: GIVECASH
Subir marcha lanza al conductor: RAGDOL

FREEDOM FIGHTERS

TRUCOS EN JUEGO
Introduce los siguientes códigos durante el juego. Un mensaje aparecerá cuando lo hagas correctamente:
Munición infinita: Y, A, X, B, A, →
Máximo carisma: Y, A, X, B, A, ↓
Ametralladora pesada: Y, A, X, B, Y, ↓
Pistola de clavos: Y, A, X, B, A, ←
Lanzacohetes: Y, A, X, B, Y, ←
Escopeta: Y, A, X, B x2, ↑
Rifle de francotirador: Y, A, X, B, Y, →
Sub-ametralladora: Y, A, X, B, Y, ↑
Muñecos FlyMo: Y, A, X, B, X, ↑
Avance rápido: Y, A, X, B x2, ↓
Cámara lenta: Y, A, X, B x2, →
Ceguera: Y, A, X, B x2, ←

FREESTYLE METAL X

CÓDIGOS
Introduce estos códigos en el menú de trucos.
Todos los pósters: seeall
Todos los vídeos: watchall
Toda la música: hearall
1.000.000$: sugardaddy
Todos los motoristas (y motos): dudemaster
Todas las piezas: garageking
Todos los uniformes: johnnye
Todos los niveles y pruebas: universe
Todos los especiales: fleximan

FULL SPECTRUM WARRIOR

TRUCOS
Introduce estos códigos en la sección Contenidos Extra del menú principal.
Munición infinita: MERCENARIES
Modo cabezón: NICKWEST
Dificultad "Auténtica": SWEDISHARMY
Versión armada americana: HA2P1PY9TUR5TLE

DESBLOQUEABLES
Películas de entrenamiento: Completa los niveles de entrenamiento MOUT
Película de introducción: Completa los niveles MOUT y empieza el juego
Película de final: Completa el juego en cualquier dificultad
Dificultad "Auténtica": Completa el juego en dificultad "Sargento Mayor"

G

GHOST RECON

MODO TRUCOS
Completa todos los objetivos de los dosieres de misión. Los siguientes trucos podrán ser entonces activados, pulsa BACK durante el juego para introducirlos. Un mensaje confirmará que el truco es correcto.
Cabezones: A, X, B, Y, A
Gallinas explosivas: X x2, Y, A, B
Voces agudas: X, A, Y, B, X
Modo 2D: B, A, X, Y, A
Modo cámara lenta: Y x2, B, X, A
Modo Dios (tu soldado): X x2, A, B, A
Modo Dios (el equipo al completo): B, A, Y x2, A, B, A, X x3
Jugadores gordos: B x2, Y, X x2, A
Nota: No desbloquearás nada utilizando el Modo Dios.

NUEVOS TIPOS DE JUEGO
Para desbloquearlos completa las siguientes misiones, en modo Firefight y en dificultad Élite, utilizando únicamente una Sniper.
Dominación: M15 White Razor
Sitio: M05 Gold Mountain
Gato y ratón: M06 Witch Fire

NUEVOS SOLDADOS
Completa el Objetivo Especial de cada misión en cualquier dificultad para desbloquear cada uno de los nuevos soldados

Misión	Soldado nuevo
M01	W Jacobs
M02	N Tunney
M03	J Stone
M04	B Gordon
M05	H Ramirez
M06	K Henkel
M07	G Osadze
M08	L Cohen
M09	A Galinsky
M10	S Grey
M11	D Munz
M12	S Ibrahim

Misión	Dificultad	Arma
M01	Veteran	7.62 Carbine
M02	Recruit	Bizon 9mm
M03	Elite	Silenced Sniper
M04	Elite	AN-94
M05	Recruit	AK-74
M06	Elite	A-91
M07	Veteran	PKM
M08	Elite	7.62 AR
M09	Veteran	7.62 Sniper
M10	Veteran	5.56 Carbine
M11	Elite	M60
M12	Veteran	M98

NUEVAS ARMAS
Completa el Objetivo Especial de cada misión en la dificultad especificada para desbloquear un arma extra para el nuevo soldado que habrás desbloqueado.

MODO DEFENSA
Para desbloquear cada uno de estos modos haz lo siguiente:
M01 Iron Dragon: Completa la misión en modo Recon y dificultad Élite con al menos un 50% de aciertos
M02 Eager Smoke: Completa la misión en modo Recon y dificultad Élite con al menos un 50% de aciertos
M03 Stone Bell: Completa la misión en modo Recon y dificultad Élite con al menos un 60% de aciertos
M04 Black Needle: Completa la misión en modo Recon y dificultad Élite con al menos un 60% de aciertos
M05 Gold Mountain: Completa la misión en modo Recon y dificultad Élite con al menos un 75% de aciertos
M06 Witch Fire: Completa la misión en modo Recon y dificultad Élite con solo una Sniper
M07 Paper Angel: Completa la misión en modo Firefight y dificultad Veterano con solo un experto de apoyo en tu bando
M08 Zebra Straw: Completa la misión en modo Recon y dificultad Élite sin perder ningún soldado
M09 Blue Storm: Completa la misión en modo Recon y dificultad Élite con solo una Sniper
M10 Fever Claw: Completa la misión en modo Firefight y dificultad Veterano usando solo a N Tunney
M11 Dream Knife: Completa la misión en modo Misión y dificultad Veterano con solo un soldado
M12 Ivory Horn: Completa la misión en modo Firefight y dificultad Élite con solo un experto en demoliciones
M13 Arctic Sun: Completa la misión en modo Recon y dificultad Veterano con solo una Sniper
M14 Willow Blow: Completa la misión en modo Recon y dificultad Élite con al menos un 75% de aciertos
M15 White Razor: Completa la misión en modo Firefight y dificultad Élite con solo un soldado

NUEVOS MAPAS
Para desbloquear cada uno de los mapas completa la campaña una vez en el nivel de dificultad indicado.
Stronghold: Recluta
Creekbed: Veterano
Wilderness: Élite

MÁS TRUCOS
MegaNoggin: Completa M01 Iron Dragon en modo Firefight y dificultad Élite usando únicamente un experto en demoliciones
Modo gallina: Completa M06 Witch Fire en modo Firefight y dificultad Élite usando únicamente un tirador de rifle
Modo cámara lenta: Completa M07 Paper Angel en modo Recon y dificultad Élite usando únicamente un tirador de rifle
Modo helio: Completa M13 Arctic Sun en modo Firefight y dificultad Élite con un equipo completo y sin perder a ningún soldado
Modo papel: Completa M15 White Razor en modo Recon y dificultad Élite usando únicamente una Sniper

GHOST RECON 2

CÓDIGOS
Pausa el juego durante el modo Campaña y ve a la sección de trucos en el menú de Opciones. Un mensaje aparecerá si introduces el código bien.
Invencible: B x2, X, A
Invulnerabilidad del equipo: B x2, X, B
Rellenar munición: B x2, X x2
Completar la misión: B x2, X, Y

GLADIUS

USAR TODO EL EQUIPAMIENTO
Pausa el juego en tu escuela y pulsa →, ↓, ←, ↑, ← x4, Y x3

CONTROL DE CÁMARA
Pausa durante el combate y pulsa ↑, ←, ↓, →, ← x4, ← x4

LUCHAS MÁS DIFÍCILES
Pausa el juego en cualquier oficina de liga y pulsa → x3, ← x2, 4 x4 →, ←x4, ↓

GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO

CÓDIGOS
Introduce estos códigos en el menú Extras. Un mensaje aparecerá cuando introduzcas un código correcto.
Desbloquea todas las pieles: ↓, ←, ↑, ←, →, ↓, ←, ↑
Modo Paintball: →, ←,→, ←, ↓ x2, ↑ x2

MODO UNA VIDA
Completa cada nivel en nivel difícil para desbloquear esta opción

GRABBED BY THE GHOULIES

DESBLOQUEABLES
Reto 21: Completa el resto de los retos con Oro o Platino
Retos: Uno por cada cinco tomos raros que recojas
Página de películas: Completa el reto 21
Páginas de álbum de fotos: Uno por cada Oro ganado en retos

GRAND THEFT AUTO III

CÓDIGOS
Estos códigos deben introducirse durante el juego. Un mensaje aparecerá en la parte superior de la pantalla para cada uno de los códigos excepto para Incrementar gore.
Tanque: B x6, R, H, L, Y, B, Y
Bajar nivel de buscado: F x2, L, F, 8, 2, 8, 2, 8, 2
Subir nivel de buscado: F x2, L, F, 4, 6, 4, 6, 4, 6
Todas las armas: F x2, L, F, 4, 2, 6, 8, 4, 2, 6, 8
Salud al completo: F x2, L, R, 4, 2, 6, 8, 4, 2, 6, 8
Armadura al completo: F x2, L, H, 4, 2, 6, 8, 4, 2, 6, 8
Más dinero: F x2, L x2, 4, 2, 6, 8, 4, 2, 6, 8
Destruye todos los coches: H, F, L, R, H, F, Y, X, B, Y, H, L
Manejo mejorado: R, L, F, L, 4, R x2, Y
Coches invisibles: L x2, X, F, Y, L, Y
Coche volador: 6, F, B, R, H, 2, L, R
Niebla: L, H, R, F x2, R, H, A
Revestimiento: L, H, R, F x2, R, H, X
Lluvia: L, H, R, F x2, R, H, B
Tiempo normal: L, H, R, F x2, R, H, Y
Acelerar tiempo: Bx3, Xx5, L, Y, B, Y
Cámara lenta: Y, 8, 6, 2, X, R, F
Avance rápido: Y, 8, 6, 2, X, L, H
Cambiar personaje: 6, 2, 4, 8, L, H, 8, 4, 2, 6
Alborotadores: 2, 8, 4, 8, A, R, H, F, L
Peatones atacan: 2, 8, 4, 8, A, R, F, L, H
Peatones armados: F, R, Y, A, H, L, 8, 2

THE GREAT ESCAPE

SALUD Y MUNICIÓN INFINITAS
Pon una pistola y un kit de salud en el inventario al empezar. Luego pausa el juego y pulsa:
Y, X, L, R, L, R, X, Y, L, Y x2, R

SELECCIÓN DE NIVEL Y MODO GREAT ESCAPE
En el menú principal pulsa:
Y, R, Y, X, Y, R, X, L, X x3, Y

GUN METAL

CAMBIA LA MÚSICA DEL MENÚ
Introduce el siguiente código donde quieras para cambiar la música: CAI x2, CAD x2, L, R.

ALTERAR REUNIONES DE MISIÓN
Introduce este código en la pantalla de la armería. Sólo funciona en algunas misiones: L x2, R x2, CAI, CAD.

COMPLETAR MISIÓN
Introduce este código durante el juego para completar la misión: CAI, O x2, BACK, CAD, O.

SELECCIONAR MISIÓN
Introduce este código en la pantalla de selección de misión: CAI, ●, R, CAD, O, L.

GUNVALKYRIE

DESBLOQUEAR MODO RETO
Completa el juego una vez para desbloquear el modo reto. Ahora podrás volver a jugar cualquier nivel.

GEARSKIN DE KELLY NIVEL 3
Reúne todos los Halley Cores de cada misión.

H

HALO: COMBAT EVOLVED

FINAL ALTERNATIVO
Completa el juego en nivel de dificultad Legendario y verás algo diferente en la secuencia final del juego.

HALO 2

MAPA FUNDACIÓN
Por desgracia, debido a un fallo del juego, este nivel no puede desbloquearse acabando *Halo 2*, como se suponía tenía que suceder. Por suerte, ahora es posible conectarse a Xbox Live y bajarse el mapa. No obstante, los que no tengáis Live podéis hacer lo siguiente:
1. Alcanza 'The Great Journey' en el juego principal.
2. Crea un nuevo perfil en el menú de configuración.
3. Inicia una partida cooperativa en el nivel "The Great Journey" y haz que el Jugador 2 seleccione el nuevo perfil de la lista.
4. Completa el nivel y haz que el Jugador 2 obedezca todos los mensajes que aparezcan en pantalla.
5. El mapa La Fundación debería desbloquearse en el nuevo perfil.

TRUCO DE LA ESPADA DE ENERGÍA
Este fallo permite a los jugadores volar hacia sus oponentes. Puedes reproducir el error utilizando el siguiente método en modo multijugador:
1. Equipa al Jugador 1 con una espada de energía, y haz que se siente en el asiento del pasajero de un Warthog o Spectre.
2. Mueve el Jugador 2 junto al Warthog y haz que el Jugador 1 lo ataque con la espada de energía mientras sigue en el vehículo. Deberías oír el efecto de sonido de la espada, pero no ocurrirá nada más.
3. Aleja el Jugador 2 pero siempre dentro del campo de visión del Jugador 1 que está en el vehículo.
4. Saca al Jugador 1 del vehículo y debería volar directo hacia el Jugador 2.

THE HAUNTED MANSION

TRUCOS
Introduce los códigos durante el juego manteniendo → en la cruceta de dirección.
Invencible: X, B x3, X, B, Y, A
Actualizar arma: X x2, Y x2, B x3, A

HITMAN 2

CÓDIGOS
Introduce estos códigos durante el juego, sin pausarlo.
Modo Dios: R, L, ↑, ↓, A, R, L, ●, O
Todas las armas: R, L, ↑, ↓, A, ↑, X, A
Salud completa: R, L, ↑, ↓, A, ↑, ↓
Cadáveres a cámara lenta: R, L, ↑, ↓, A, ↑, L
Cadáveres ingrávidos: R, L, ↑, ↓, A, L x2
Cadáveres voladores: R, L, ↑, ↓, A, R x2
Modo puñetazos: R, L, ↑, ↓, A, ↑ x2
Carga letal: R, L, ↑, ↓, A, ● x2
Modo bomba: R, L, ↑, ↓, A, ↑, O
Clavar gente a las paredes: R, L, ↑, ↓, A, O x2
Saltar nivel: R, L, ↑, ↓, A, X, CAI, B, A, B, A

SELECCIÓN DE NIVEL
En el menú principal pulsa: R, L, ↑, ↓, X, Y, B

ARMAS SECRETAS
Lanzapelotas silenciado:
Gana la categoría de "Asesino Silencioso" en cualquier nivel.
Escopeta de cañones recortados:
Gana otra vez la categoría de "Asesino Silencioso".
Ametralladora M4:
Gana la categoría "Asesino Silencioso" en todas las misiones de St. Petersburgo.

THE HOUSE OF THE DEAD III

JUEGO LIBRE
Completa el juego con una clasificación "A". Ve a la pantalla de Opciones y selecciona "House of the Dead 3". Ahora puedes incrementar los créditos más allá de 9 para disfrutar de continuaciones ilimitadas. También puedes obtener una clasificación "S" cuando pierdas todos los créditos.

HOUSE OF THE DEAD 2
Para desbloquear este juego extra completa el modo de supervivencia de *The House of the Dead III*. La primera vez que selecciones *House of the Dead 2* tras completar *HOTD III* harás un viaje en ascensor. Las puertas se abrirán 3 veces y, dependiendo de tu precisión al apuntar a los zombis que aparezcan, se te recompensará con un objeto extra como un traje o un potenciador. Selecciona el modo Original en *HOTD II* y esos objetos estarán en el coche del principio, aunque sólo podrás escoger dos. Si no te gustan los objetos que has conseguido, reinicia el juego y selecciona *"House of the Dead 2"* en el menú principal para repetir la secuencia del ascensor.

I

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

GALERÍA DE ARTE
Recoge los 30 artefactos ocultos para desbloquear la opción de Galería de Arte en el menú principal.

ITALIAN JOB

PREMIOS DE FINALIZACIÓN
Completa el modo historia para desbloquear la galería fotográfica, el arte conceptual, la galería de preproducción y los créditos.

COCHES DE TODOS LOS CIRCUITOS
Completa el juego con una clasificación "A" en todos los niveles.

OPCIONES EXTRA
Consigue la primera posición en todas las carreras de circuito para desbloquear opciones extra en el menú de opciones del juego.

J

JAMES BOND 007: TODO O NADA

RECOMPENSAS ORO
Desbloquea elementos extra ganando medallas de oro.

Medallas	Recompensa
1	Fotografías de producción 1
2	Fotografías de producción 2
3	Fotografías de producción 3
4	Fotografías de producción 4
5	Fotografías de producción 5
6	Actualización arma helicóptero
7	Fotografías de producción 6
8	Serena
9	Fotografías de producción 7
10	Actualización arma tanque
11	Nivel bajos fondos
12	Actualización arma Cayenne
13	Fotografías de producción 8
14	Mya
15	Actualización arma Vanquish

16	Fotografías de producción 9
17	Miss Nagai
18	Fotografías de producción 10
19	Fotografías de producción 11
20	Katya
21	Actualización arma Triumph
22	Fotografías de producción 12
23	Fotografías de producción 13
24	Actualización arma Nanotanque
25	Fotografías de producción 14
27	Galería

RECOMPENSAS PLATINO

Desbloquea estos trucos ganando medallas de platino.

Medallas	Truco
1	Pistola dorada
3	Tracción mejorada
5	Batería mejorada
7	Doble munición
11	Doble daño
13	Munición completa
15	Camuflaje
17	Baterías llenas
19	Todas las armas
23	Baterías infinitas
25	Munición infinita
27	Pistola de platino

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

CÓDIGOS

Introduce los siguientes códigos durante el juego. Un mensaje confirmará una entrada correcta.

Mueren todos los dinos: L+R, ↓, R, L
Nuevos fósiles en el mercado: L+R, ↓
Sin dinero: L, R, L, R, ↓ x2
Sin Twisters: ←, →, L, R
Twister instantáneo: ←, ↑, →, ↓, L+R
Vehículos de safari: L+R, ←, ↓, → x2
Furia de dinosarios: L x3, ← x3
Siempre onda de calor: R+↓, R+↓
Todos los invitados mueren: ←, →, ←, → R
Los vehículos de safari explotan: R, L, ↑, ↓, ↑, ↓
Desbloquea los cinco yacimientos de fósiles: ←, ↓, →, ↑, L+R, L+R
100% ADN: R, ↑, R, →, L, ↓
Dinosarurios mutados: R, R, R, L, →
Todo investigado: ↓ x3, ←, →, L, ↓, ↑

K

KUNG FU CHAOS

DESBLOQUEABLES

Por cada nivel que completes ganarás una estrella que determinará qué cosas desbloquearás. Nota: Obtener cuatro o cinco estrellas también desbloqueará cualquier secreto que esté por debajo de ese nivel. Si consigues cinco estrellas, desbloqueas todo el lote.

L1 Riot On The Set:

3 estrellas	The Way Of The Basic Combo
4 estrellas	Nada
5 estrellas	Nada

L2 The Way Of The Basic Combo:

Contraseña	Legend Of The Drunken Bastards

L3 Legend Of The Drunken Bastards:

3 estrellas	Algunos extras buenos
4 estrellas	Nuevas reglas de combate: KILLS
5 estrellas	MINI SERIE para Master Sho-Yu

L4 A Few Good Stuntmen:

3 estrellas	Waterwhirl
4 estrellas	Nada
5 estrellas	MINI SERIE para Ninja Fu Hiya

L5 Waterwhirl:

3 estrellas	The Way of The Terrible Taunt
4 estrellas	Nada
5 estrellas	MINI SERIE para Master Sho-Yu

L6 The Way Of The Terrible Taunt:

Contraseña	The Good, The Bad, And The Ugly Princess

L7 The Good, The Bad, And The Ugly Princess:

3 estrellas	To Catch A Princess
4 estrellas	Nueva regla de combate: MOJO
5 estrellas	MINI SERIE para Monkey

L8 To Catch A Princess:

3 estrellas	Four Poles And A Princess
4 estrellas	Nada
5 estrellas	MINI SERIE para Ninja Fu Hiya

L9 Four Poles And A Princess:

3 estrellas	The Way Of The Swift Strike
4 estrellas	Nada
5 estrellas	MINI SERIE para Monkey

L10 The Way Of The Swift Strike:

Contraseña	Lights, Camera, Attack!

L11 Lights, Camera, Attack!:

3 estrellas	Night Of The Living Fog
4 estrellas	Nada
5 estrellas	Nada

L12 Night Of The Living Fog:

3 estrellas	Tomb Robber
4 estrellas	Nuevas reglas de combate: WOODEN MAN
5 estrellas	MINI SERIE para Lucy Cannon

L13 Tomb Robber:

3 estrellas	Fry Hard
4 estrellas	Nada
5 estrellas	MINI SERIE para Xui Tan Sour

L14 Fry Hard:

3 estrellas	The Way Of The Advanced Combo
4 estrellas	Nada
5 estrellas	MINI SERIE para Monkey

L15 The Way Of The Advanced Combo:

Contraseña	Gigantic Crack

L16 Gigantic Crack:

3 estrellas	Seal Of Destiny
4 estrellas	Nueva regla de combate: STYLE
5 estrellas	MINI SERIE para Chop And Styx

L17 Seal Of Destiny:

3 estrellas	Big Trouble On Little Iceberg
4 estrellas	Nothing
5 estrellas	MINI SERIES for Lucy Cannon

L18 Big Trouble On Little Iceberg:

3 estrellas	Behind The Scenes Brawl
4 estrellas	Nada
5 estrellas	MINI SERIE para Master Sho-Yu

L19 Behind The Scenes Brawl:

3 estrellas	Enter The Dino
4 estrellas	Nada
5 estrellas	Nada

L20 Enter The Dino:

3 estrellas	Climbing Fish, Falling Turtle
4 estrellas	Nueva opción de juego: KUNG FU FILM EFFECT
5 estrellas	MINI SERIE para Xui Tan Sour

L21 Climbing Fish, Falling Turtle:

3 estrellas	Fish Of Fury
4 estrellas	Nada
5 estrellas	MINI SERIE para Xui Tan Sour

L22 Fish Of Fury:

3 estrellas	Revengeance Day
4 estrellas	Nada
5 estrellas	MINI SERIE para Chop And Styx

L23 Revengeance Day:

3 estrellas	Invasion Of The Brain Snatchers
4 estrellas	Nueva opción de juego: GAME SPEED
5 estrellas	MINI SERIE para Chop And Styx

L24 Invasion Of The Brain Snatchers:

3 estrellas	Close Encounters Of The Worst Kind
4 estrellas	Nada
5 estrellas	MINI SERIE para Ninja Fu Hiya

L25 Close Encounters Of The Worst Kind:

3 estrellas	Desbloquea personaje: CANDI ROLL; Modo de juego: CHAMPIONSHIP
4 estrellas	Everyone's A Critic (todos los niveles anteriores deben tener 4 o más estrellas)
5 estrellas	MINI SERIE para Lucy Cannon

L26 Everybody's A Critic:

3 estrellas	Nada
4 estrellas	Desbloquea personaje: CAPTAIN WON TON
5 estrellas	Shou Ting's Big End (los niveles previos deben tener 5 estrellas)

L27 Shou Ting's Big End:

3 estrellas	Nada
4 estrellas	Desbloquea personaje: SHOU TING
5 estrellas	Final de personaje

VESTUARIO ALTERNATIVO

Cada personaje tiene un vestuario alternativo, que se desbloquea cuando vences al jefe que coincide con el personaje con el que juegas y, además, completas el nivel con 3 o más estrellas. Para aceder a los uniformes alternativos de los personajes secretos debes completar cada una de sus mini series.

MINI SERIES

Conseguir 5 estrellas en la mayoría de los niveles desbloqueará las mini series. Estos mini niveles pondrán a prueba tus habilidades en el kung fu. Para desbloquear todas las mini series de los personajes secretos debes obtener 5 estrellas en cada uno de los niveles Ninja Challenge.

NIVELES MULTIJUGADOR

Casi todos los niveles que completes en modo Challenge con 3 estrellas o más se activarán para multijugador.

L

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

CÓDIGOS

Pausa el juego e introduce el código usando la cruceta de dirección. Quita la pausa y el truco se activará.

Todos los bonus: ●, ↓, ○, R, ←, ○, R, ←, ○, R, ←, ○, ↓, L, Y
Todas las Dark Chronicles: R, ↓, ●, L, →, ●, Y, ↓, L
Todos los potenciadores: ←x2, ↑ x2, L, ●, B, ↓, Y
Todos los Slams: →, ↓, ↑, ↓x2, R, Y, B, ↓
Modo cartoon: ↑, ↓, ↑, ↓, R, ●, ↓, B, Y
Carga Reaver infinita: ↓x2, ↑, ←, R, ●, ↓, Y, B
Invulnerabilidad: ↑, ↓, →, ↓, R, ●, ↓, Y, L
Sin texturas: L, ↓, ●, →, ●, ↑, Y, L, ↓
Rellenar salud: ←, →, ←, →, R, L, B, Y, ↓
Tubo Reaver: ↑, ↓, ←, →, ●, ○, Y, ↓, B

LORD OF THE RINGS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

TRUCOS EN JUEGO

Introduce estos códigos RÁPIDAMENTE y sin mover tu personaje (no en pausa); un mensaje te dirá si lo has hecho bien.

Vida infinita: Y, A, X, B, A, Y
Munición infinita: X, B, Y, A, X, B
Anillo infinito Charges (Frodo): Y, B, A, B, Y, X
Magia infinita (Gandalf): X, Y, A, X, B, X

LORD OF THE RINGS: EL RETORNO DEL REY

CÓDIGOS

Pausa el juego, mantén L+R e introduce un código

Desbloquea Faramir: A x2,Y x2
Desbloquea Merry: A, ↓ x2, A
Desbloquea Pippin: Y, B, X, ↓
Desbloquea Frodo: B, X x2, A
Restaura los misiles de Faramir: Y, ↑, A x2
Restaura los misiles de Merry: X, B x2, Y
Restaura los misiles de Pippin: ↑, B x2, X
Desbloquea todas la entrevistas: A, X, A, ↑

1.000 DE EXPERIENCIA EXTRA

Pausa el juego, mantén L+R e introduce el código adecuado para cada personaje para ganar 1.000 puntos de experiencia. Puedes repetir el truco tantas veces como quieras.

Aragorn: ↑, X, Y, A
Frodo: ↓, Y, ↑, ↓
Gandalf: B, Y, ↑, ↓
Gimli: B x2, Y, A
Legolas: A, Y, ↑, A
Sam: Y, A, ↓, A
Faramir: X, Y, ↑, X
Merry: B x2, X, A
Pippin: X, A, X, A

CÓDIGOS PARA SUBIR DE NIVEL

Pausa el juego, mantén L+R e introduce el código adecuado para aumentar el nivel del personaje correspondiente.

Aragorn Nivel 2: B, Y, A, Y
Aragorn Nivel 4: ↓, X, B, X
Aragorn Nivel 6: B, Y, X x2
Aragorn Nivel 8: ↑, X, Y, ↑
Faramir Nivel 2: A, X, A, ↓
Faramir Nivel 4: A x2, X x2
Faramir Nivel 6: Y, A, ↓, B
Faramir Nivel 8: B, ↓ x3
Frodo Nivel 2: Y, ↑, ↓, B
Frodo Nivel 4: Y, ↑, B, ↓
Frodo Nivel 6: ↓ x2, A, Y
Frodo Nivel 8: B x2, ↓ x2
Gandalf Nivel 2: ↓, Y, A, Y
Gandalf Nivel 4: Y, ↑, X, A
Gandalf Nivel 6: Y x2, A, ↑
Gandalf Nivel 8: B, X, ↓ x2
Gimili Nivel 8: A, B, ↓, X
Gimli Nivel 2: ↑ B, X x2
Gimli Nivel 4: Y, X, ↓, ↑
Gimli Nivel 6: ↓, Y, ↓ X
Legolas Nivel 2: X x2, B, X
Legolas Nivel 4: ↓ x2, A x2
Legolas Nivel 6: ↓, B, ↑, ↓
Legolas Nivel 8: X, ↑ x2, ↓
Merry Nivel 2: ↓ x2, X x2
Merry Nivel 4: X, A, B, ↓
Merry Nivel 6: ↓ x2, X, Y
Merry Nivel 8: ↓, Y, A, X
Pippin Nivel 2: ↓, A, ↓, ↑
Pippin Nivel 4: A, ↓ x3
Pippin Nivel 6: B, Y, B, Y
Pippin Nivel 8: X, ↑ x2, B
Sam Nivel 2: B, A, B, Y
Sam Nivel 4: ↑, ↓, X, A
Sam Nivel 6: ↓ x2, ↑ x2
Sam Nivel 8: B x2, Y x2

TRUCOS COOPERATIVOS

Pausa el juego en modo cooperativo, mantén L+R e introduce uno de los códigos.

Regeneración infinita: B, X, ↑, B
Compartir salud: Y, ↑, X x2

CÓDIGOS DE JUEGO COMPLETADO

Nota: Estos códigos sólo funcionarán una vez que hayas acabado el juego.

Pausa el juego, mantén L+R e introduce un código.

Restaurar vida: X x2 , B x2
Modo perfecto: B , ↓ , Y , A
Siempre devastador: Y , ↑ , Y , ↓
Todos los potenciadores: ↑, ↓ , Y , X
Misiles infinitos: X x2 , ↓ , B
Invulnerable: X , B , X , ↑
Modo de indicador de objetivo: ↓ , B , ↑ , X

PALANTIRS

Palantir de Saruman: Completa The Crack Of Doom.
Palantir de Sauron: Completa The Crack Of Doom y sube hasta el nivel 10 a Gandalf, Sam y bien Aragorn, Legolas o Gimli.

PERSONAJES SECRETOS

Si no has usado todavía los trucos para conseguirlos, Faramir, Merry y Pippin se desbloquean completando The Crack Of Doom.

DESBLOQUEAR COMBOS

Pausa el juego y mantén L+R mientras introduces el código para el personaje que estés usando.

Combos de 3 golpes:

Aragorn	X, ↓, B, ↑
Frodo	X, ↓, Y, X
Gandalf	↓, A, Y, ↓
Gimli	↑, X, B, X
Legolas	X, Y x2, B
Sam	X, A, B, X
Faramir	X, Y, ↑, Y
Merry	Y, A, ↑, Y
Pippin	↑ x2, X, B

4-Hit Combos:

Aragorn	↑, X, Y, ↓
Legolas	A, B, Y, X
Gimli	Y, X, ↑, A
Gandalf	↓, Y, ↑, B
Sam	↑, ↓, Y x2
Pippin	A x2, ↓, B
Merry	X, A, X x2
Faramir	A, X, ↑, A

M

MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER

CÓDIGOS

Introduce estos códigos durante el juego mientras tienes el Electro-Cosh...

Invulnerabilidad: L, R, L, R, A, B x2, A, X, Y
Munición infinita: L, R, L, R, A, B x2, A, X x2
Saltar al siguiente nivel: L, R, L, R, A x2, B x2, X, B
Desbloquear todos los niveles: L, R, L, R, A x2, B x2, X x2
Despegar cámara: L, R, L, R, A, B x2, A, Y, X
Doble daño: L, R, L, R, A, B x2, A, Y x2
Modo cabezón: L, R, L, R, A, B x2, A, B x2
Modo Pluto-Focus: L, R, L, R, A, B x2, A, B, A
Hand Of God Mode: L, R, L, R, A, B x2, A x3

Nota: Un golpe mata con Electro-Cosh.

MAFIA

DESBLOQUEA CONDUCCIÓN LIBRE EXTREMA Y MODO CARRERA

Completa todas las misiones en el modo Historia.

EXTRAS EN CONDUCCIÓN LIBRE

Selección de coche: Aprende cómo irrumpir en un coche durante las misiones y úsalo en un nuevo juego.
Selección de ciudades: Completa áreas en el modo Historia para desbloquearlas en conducción libre.
Horas del día: Progresa en el modo Historia para desbloquear nuevas opciones de noche y día en el modo de conducción libre.

MANHUNT

TRUCOS DE BONIFICACIÓN

Para desbloquear todos estos trucos secretos primero debes obtener cinco estrellas en cada par de escenas consecutivas.

Armas totalmente equipadas: R, ○, L, ●, ↓, ↑, ←, ↑
Modo Dios: ↓ x2, B, ↑, X, Y, X, ○, ↑ x2, L, Y
Cazadores de helio: R x2, Y, B, X, ●, L, ↓
Invisibilidad: X x3, ↓, X, ↓, B, ↑
Piel de mono: X x2, ○, ↓, Y, X, B, ↓
Piel porcina: Y, X, B, ↓, X x3, ↓
Piel de conejo: ←, R x2, Y, R x2, X, L
Correr infinito: ○ x2, L, ○, ←, →, ←, →
Regenerar: ○, →, B, ○, ●, ↓, B, ←
Silencio: R, L, ○, L, →, ← x3
Súper-puñetazo: L, Y x3, B x3, R

MAX PAYNE

MENÚ DE TRUCOS

Pulsa BACK durante el juego (o en un Tutorial) para ir al menú principal. Mantén L + R + CAI + CAD y rápidamente pulsa ○, ● x2, ○ x2, ●. 'Cheat Mode Aparecerá un mensaje parpadeante para indicarte que has activado los trucos.

Nota:Una vez que tengas pulsados los dos gatillos y las palancas analógicas deberás pulsar el resto de los botones en el espacio de un par de segundos. Si no te sale bien, deja de pulsar los botones y vuélvelo a intentar.

Una nueva opción aparecerá al final de todas las posibilidades del menú. Selecciónala para ir a un nuevo menú de opciones. La opción "Refill" restaura la munición, painkillers tiempo bala. Para que aparezca la opción que te da todas las armas, primero deberás completar el juego.

MODOS DE DIFICULTAD EXTRA

Completa el juego en dificultad Fugitivo o Hard Boiled para desbloquear los niveles de dificultad Dead On Arrival y New York Minute.

NIVEL EXTRA

Acaba el juego en dificultad New York Minute para desbloquear un nivel de bonificación en el que tendrás que eliminar a muchos enemigos usando el tiempo bala como principal arma.

MAX PAYNE 2

DESBLOQUEAR TODOS LOS MODOS DE JUEGO

Introduce X x3, A, ←, →, ←, →, X x3, A, ←, →, ←, → durante el juego y pulsa BACK para volver a la pantalla principal. Inicia una nueva partida para ver las opciones que has desbloqueado.

DESBLOQUEABLES

Desbloquea extras completando el juego en diferentes modos...

Extra	Completa el juego en
Hard Boiled	Modo Detective
New York Minute	Modo Detective
Dead Man Walking	Modo Detective
Dead On Arrival	Modo Hard Boiled

MECH ASSAULT

MECAS SECRETOS

Completa el modo Historia en cualquier nivel de dificultad para desbloquear el meca Ragnarok y su variante Ymir en modo multijugador local.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

CONTRASEÑAS

Introduce estos códigos en la sección de Passwords de la pantalla de Opciones.

Cabeza Aquiles: CARDINAL
Nota: Sólo los disparos a la cabeza matan a los enemigos.
Todos los objetos de repetición: BOXFISH
Coraza antibalas: WRASSE

METAL DUNGEON

DINERO FÁCIL

Crea muchos personajes extra y luego bórralos a todos. Dejarán tras de sí todo su equipo cuando desaparezcan, así que visita la tienda y véndelo. Esto resulta muy útil para empezar con dinero el juego.

MIDNIGHT CLUB II

TRUCOS

Sitúate sobre las Opciones en el menú principal y pulsa ↓ una sola vez, y luego ← o → hasta que aparezca "Options: Cheat Codes". Pulsa A, te introduce uno de los siguientes códigos (en minúsculas). Finalmente, acepta pulsando A.

Todos los lugares (modo Arcade): theworldismine
Pistolas y cohetes (modo Arcade): lovenotwar
Nota: En modo Arcade haz clic en la palanca analógica izquierda y pulsa ○ para disparar
Nitros infinitos (modo Arcade): zoomzoom4
Todas las habilidades: greasemonkey
Ajustar la dificultad: howhardcanitbe#
Nota: Substituye '#' con un número de 0 (más fácil) a 9 (más difícil).
Calificación de más dedicado: bigbrother
Ajustar velocidad del juego: howfastcanitbe#
Nota: Substituye '#' con un número de 0 (más lento) a 9 (más rápido).
Todos los coches: hotwired
Nota: Este código sólo funciona cuando estás conectado a *Xbox Live*.

MOTOR QUEMADO

Destruye tu coche chocando con muchos obstáculos o lanzándote contra un surtidor de gasolina; haz todo lo que sea necesario para conseguir destruir por completo el coche que conduces. Pausa el juego cuando estés explotando y podrás seguir conduciendo en tu vehículo destrozado.

MOTORISTA FANTASMA

Baja de la moto y pausa el juego. Cuando quites la pausa podrás conducir sin conductor.

» COMPLETA LISTA DE TRUCOS

MINORITY REPORT

CÓDIGOS

Introduce los siguientes códigos en la sección de trucos del menú especial.

Invulnerable:	LRGARMS
Restaura salud:	BUTTERUP
Restaura armadura:	STEELUP
Salto de nivel:	PASSKEY
Omitir nivel:	QUITER
Arenas de dolor:	MAXIMUMHURT
Munición infinita:	MRJUAREZ
Todos los combos:	NINJA
Todas la armas:	STRAPPED
Bate de béisbol:	SLUGGER
Súper-daño:	SPINACH
Apuntar libremente:	FPSSTYLE
Todas las películas:	DIRECTOR
Arte conceptual:	SKETCHPAD
Final:	WIMP
Botón cámara lenta:	SLIZOMIZO
Final dramático:	STYLIN
Hombre que rebota:	BOUNZMEN
Muñeco de trapo:	CLUMSY
Rompe la brecha:	CLUTZ
No seleccionar:	DONOTSEL
Héroe payaso:	SCARYCLOWN
Héroe convicto:	JAILBREAK
Héroe GI John:	GNRLINFANTRY
Héroe lagarto:	HISSSS
Héroe Moseley:	HAIRLOSS
Héroe Nikki:	BIG LIPS
Héroe Nara:	WEIGHTGAIN
Héroe robot:	MRROBOTO
Héroe Súper-John:	SUPERJOHN
Héroe zombi:	IAMSODEAD

MORROWIND

RESTAURAR SALUD

Destaca la barra de salud en el menú de estadísticas y pulsa ●, ○, ● x3, después pulsa A hasta llenar la barra.

RESTAURAR MAGICKA

Destaca la barra de magia en el menú de estadísticas y pulsa ●, ○ x2, ●, ○, después pulsa A hasta llenar la barra.

RESTAURAR FATIGA

Destaca la barra de fatiga en el menú de estadísticas y pulsa ● x2, ○ x2, ●, después pulsa A hasta llenar la barra.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

LUCHADORES SECRETOS

Completa el modo Konquista para desbloquear a Blaze y Mokap. Para seleccionarlos, sigue estos sencillos pasos…

Blaze: Blaze: Destaca a Raiden y pulsa ↓ ↓ ↓ START.

Mokap: Destaca a Cyrax y pulsa ↓ + START.

FATALITIES

Bo' Rai Cho:	Belly Flop	← ↓ → ← ↑ ○ ●
Cyrax:	Claw Smasher	→
Drahmin:	Iron Bash	← → → ↓ A
Frost:	Freeze Shatter	→ ← ↑ ↓ X
Hsu Hao:	Laser Slicer	→ ← ↓ ↓ Y
Clax Briggs:	Head Stomp	↓ → → ↓ Y
Johnny Cage:	Brain Ripper	← → → ↓ Y
Kano:	Open Heart Surgery	→ ↑ ↑ ↓ X
Kenshi:	Telekinetic Crush	→ ← → ↓ A
Kitana:	Kiss of Doom	↓ ↑ → → Y
Kung Lao:	Splitting Headache	↓ ↑ ← A
Mei:	Super Crush Kick	→ → ↓ → B
Mavado:	Kick Thrust	← ← ↑ ↑ X
Nitara:	Blood Thirst	↑ ↑ → X
Quan Chi:	Neck Stretcher	← ← → ← A
Raiden:	Electroduction	← → → → A
Reptile:	Acidic Shower	↑ ↑ ↑ → A
Scorpion:	Spear Head	← ← ↓ ← B
Shang Tsung:	Soul Consume	↑ ↓ ↑ ↓ Y
Sonya Blade:	Kiss of Death	← → → ↓ Y
Sub-Zero:	Skeleton Rip	← → → ↓ A

KOINS FÁCILES

Paso 1 – Gana algunas koins.

Paso 2 – Copia tu perfil en una tarjeta de memoria de forma que tengas dos versiones de él disponibles.

Paso 3 – Ve al modo Versus y usa el perfil de tu Xbox y el de la tarjeta de memoria.

Paso 4 – Apuesta todas tus monedas en la lucha y gana.

Paso 5 – Copia el perfil ganador sobre el del perdedor y repite todo el proceso todas las veces que quieras; cada vez que lo hagas, doblarás tu dinero.

CONTENIDO DE LOS ATAÚDES

Personajes secretos:

Una vez desbloqueados, estos personajes podrán usarse en todos los modos de juego…

Koffin	Personaje	Koste
CN	Cyrax	3,003 Platino
IV	Frost	208 Rubíes
KI	Kitana	2,931 Zafiros
LL	Reptile	3,822 Oro
MW	Hsu Hao	3,317 Jade
SA	Jax Briggs	3,780 Rubíes
TI	Nitara	4,200 Oro
UR	Drahmin	6,500 Zafiros
XG	Raiden	3,116 Jade

Personajes:

Koffin	Personaje	Koste
AC	Li Mei	424 Platino
AU	Shang Tsung	463 Oro
DG	Sonya Blade	57 Jade
ER	Bo' Rai Cho	527 Platino
KF	Mavado	128 Jade
MA	Johnny Cage	471 Rubíes
PN	Blaze	684 Ónice
QK	Kenshi	244 Rubíes
SN	Quan Chi	175 Oro
SZ	Kung Lao	322 Zafiros
UX	Scorpion	509 Ónice
WN	Sub Zero	143 Zafiros
WZ	Kano	145 Ónice
YP	Mokap	511 Oro

Arenas Secretas:

Una vez desbloqueadas, estarán en multijugador.

Koffin	Arena	Koste
DS	Nethership	1,472 Rubíes
HP	House Of Pekara	2,093 Ónice
II	Lava Shrine	1,843 Oro
KR	Palace Grounds	4,222 Zafiros
PW	Sarna Ruins	2,006 Zafiros
WT	Dragonfly	1,400 Jade
ZD	Moloch's Lair	98 Rubíes

Arenas:

Koffin	Arena	Koste
AL	Shang Tsung's Palace	287 Rubíes
CK	Wu Shi Academy	556 Jade
DM	Acid Bath	428 Onyx
EA	The Lost Tomb	258 Zafiros
EV	Drum Arena	356 Rubíes
JA	Kuatan Palace	105 Oro
MN	Portal	176 Onyx
MR	Lung Hai Temple	412 Rubíes
QC	Lin Kuei Temple	216 Platino
QZ	Quan Chi's Fortress	501 Jade

MOTO GP 2

MODO MOTO FLOTANTE

Personaliza tu montura y edita el texto del logo para que se lea "kingpin".

MINI JUEGOS

Para encontrar los mini juegos que se encuentran en este juego (los cuatro de *Moto GP* y dos juegos nuevos) ve a la pantalla de extras y mira los créditos. Mantén ↓ para bajar hasta que aparezcan los créditos de los mini juegos; cuando aparezcan pulsa A para entrar en el menú de mini juegos.

Nota: Algunos se tendrán que desbloquear ganando puntos de campeonato.

MOTORISTAS EXTRA

Unlock them by earning the required number of points in Stunt mode.

Motorista	Puntos
Carlos Checa	100.000
Alex Barros	250.000
Max Biaggi	500.000
Tohru Ukawa	750.000
Valentino Rossi	1.000.000

EFECTOS

Desbloquéalos obteniendo el número de puntos de campeonato necesarios en el nivel de dificultad indicado en esta tabla≠.

Truco	Puntos	Nivel
Cómic	100	Novato
Modelo de mallas	200	Novato
Saturación	300	Novato
Esbozo	150	Pro
Brring Ding Ding	250	Pro
Grabado	350	Pro
Pastel	175	Campeón
Turbo	275	Campeón
Vídeo Pop	375	Campeón
Mosaico	225	Leyenda
Perfilado	325	Leyenda
K-Scopio	400	Leyenda

OTROS DESBLOQUEABLES

Pistas extra: Acaba por lo menos el tercero en la última pista disponible para conseguir la siguiente.

Pistas en espejo y al revés: Supera el tiempo que se muestra en la pantalla de desbloqueables para desbloquear versiones invertidas y en espejo de las pistas.

Dificultad Leyenda: Gana el campeonato en nivel Campeón.

Vídeo carrera Acaba en primera posición en una competición en modo Carrera par desbloquearlos.

Vídeo créditos: Completa un campeonato.

Vídeo temporada: Completa un campeonato.

Vídeo de introducción: Completa todos los retos del modo Carrera.

N

NBA LIVE 2004

ZAPATILLAS SECRETAS

Ve a la sección de códigos NBA en la sección "Mi NBA Live" e introduce los siguientes códigos

Air Jordan 3:	CVJ554TJ58
Nike Shox BB4:	424TREU777
Zoom Generation:	23LBJNUMB1

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

CÓDIGOS

Introduce estos códigos en el menú principal.

Desbloquear todas las pistas de Circuito: ↓, R x3, ● x3, X

Desbloquear todas las pistas de Sprint: ↑, ● x3, R, ↓ x3

Desbloquear todas las pistas de Drag: →, X, ←, R, X, L, O, ●

CÓDIGOS

Desbloquear todas las pistas de Drift: 4 x4, →, ●, R, ○

Coches para Drift: R, ↑ x3, ↓ x3, L

ACTUALIZACIONES VISUALES

Completa el modo Underground para desbloquear estas piezas extra.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

CÓDIGOS

Primero debes borrar cualquier perfil guardado. Luego carga un juego e introduce estos códigos en la pantalla de "Pulsa Start".

200 dólares:	↑ x3, ←, R x3, ↓
1.000 dólares:	← x2, →, X x2, →, L, R
Coche ganga (Vinilo):	↑, ↓, ↑, 2 x2, ↑, →

ACTUALIZACIONES ÚNICAS

Actualización	Requisito
Hoods	4 victorias en la fase 2
Elección rendimiento	3 victorias en la fase 3
Rims	6 victorias en la fase 3
Spoiler	4 victorias en la fase 4
Vinilo	6 victorias en la fase 4
Elección rendimiento	9 victorias en la fase 4
Elección rendimiento	6 victorias en la fase 5
Kit integra	11 victorias en la fase 5

O

OTOGI: MYTH OF DEMONS

DESBLOQUEA EL SEGUNDO JUEGO

Completa el juego una vez para desbloquear la opción Second Play. Esto te permitirá comenzar de nuevo con todas las armas y objetos del juego anterior.

DESBLOQUEAR ARMAS

Moonlight Sword: Libera todas las almas de los 28 primeros niveles.

Orchid Malevolence: Mata a la Hydra en el nivel 25.

OUTRUN 2

CÓDIGOS

Utiliza estos códigos en la Galería de OutRun Desafío, en el apartado "Introducir código".

Todos los coches:	DREAMING
Todas las misiones:	THEJOURNEY
Pistas extra:	TIMELESS
Pistas revertidas:	DESREVER
Todas las cartas:	BIRTHDAY
Toda la música:	RADIOSEGA

OUTRUN CLÁSICO

Alcanza los cinco finales en OutRun Arcade para desbloquear el arcade original en la Galería.

RECOMPENSAS

Completa todas las pistas en cada nivel del modo misión para desbloquear estos extras añadidos.

Nivel	Desbloqueable
0	Música: Splash Wave - Euro Remix
1	Ruta: Palm Beach Reversed Música: Magical Sound Shower - Euro Remix Coche: Ferrari Testarossa
2	Ruta: DeepLake Reversed Música: Passing Breeze - Euro Remix Coche: 288 GTO
3	Route: Alpine Reversed Music: Splash Wave – 1986 Car: F40
4	Ruta: Castle Wall Reversed Música: Magical Sound Shower – 1986 Etapa extra 1
5	Ruta: Coniferous Forest Reversed Música: Passing Breeze- 1986 Coche: Enzo Ferrari

P

PANZER DRAGOON ORTA

DESBLOQUEAR EVENTOS

Completa el juego en dificultad normal o superior para desbloquearlo todo menos el evento final; éste se libera acabando las misiones de Iva. También puede jugar 20 horas para desbloquear lo mismo.

DESBLOQUEAR PELÍCULAS

Inicio: Juega el juego en cualquier dificultad

Intermission 1: Completa el episodio 3 en cualquier dificultad

Intermission 2: Completa el episodio 4 en cualquier dificultad

Intro Panzer Dragoon: Juega al Panzer Dragoon original

Final Panzer Dragoon: Completa el Panzer Dragoon original

Demo Zwei Panzer Dragoon:
Completa el episodio 1 con clasificación A o superior

Secuencia final Panzer Dragoon Zwei:
Completa el episodio 2 con nivel A o superior

Demo Azel:
Completa el episodio 3 con nivel A o superior

Introducción Azel:
Completa el episodio 4 con nivel A o superior

Azel End Sequence:
Secuencia final Azel: Completa el episodio 5 con nivel A o superior

DESBLOQUEAR ILUSTRACIONES

Juega un total de 20 horas.

DESBLOQUEAR CRIATURAS

Destruye al menos el 90% de las criaturas en un episodio para que aparezcan en la enciclopedia. También puedes jugar un total de 15 horas para conseguir el mismo resultado.

DESBLOQUEAR IMPERIO

Destruye al menos el 90% de los enemigos imperiales en un episodio para hacer que aparezcan en la enciclopedia, o juega un total de 15 horas.

DESBLOQUEAR MUNDO

Se desbloquea gradualmente a medida que progresas en el juego.

DESBLOQUEAR ESCENARIOS DE IVA

Completa el episodio 4 en cualquier dificultad.

DESBLOQUEAR SUB-MISIONES

Misión 1: Completa el juego en nivel difícil o continúa más de 20 veces

Misión 2: Completa el episodio 4 en el juego principal

Misión 3: Completa el juego en nivel difícil o continúa más de 20 veces

Misión 4: Completa el juego principal

Misión 5: Completa la sub misión 4

DESBLOQUEAR MODO BOX

Supera el juego en Difícil o juega durante 15 horas.

DESBLOQUEAR JINETES

Nota: Sólo disponible tras completar el modo Box.

Iva: Completa las misiones de Iva

Sólo Dragón: Completa el juego en difícil

Mobo: Completa el episodio 2 con nivel A o superior

Azel: Completa todos los episodios con menos de un 45 de daños totales por disparos

DESBLOQUEAR DRAGONES

Nota: Sólo disponible tras desbloquear el modo Box

Airship: Completa la misión 1 con clasificación A o superior

Wormrider: Completa el episodio 2 con clasificación A o superior

Baby Wing: Completa el episodio 4 con clasificación A o superior

Blue Dragon: Completa el Panzer Dragoon original

Dragonmare: Completa las misiones de Iva con rango S

Panzer Wing: Completa todos los episodios con menos de un 45 de daños totales por disparos

DESBLOQUEAR DRAGONMARE BLANCO

Desbloquea el Dragonmare en modo Box, ilumina la opción "Dragon Select", mantén ○ y pulsa START. No dejes de presionar ○ when the game estrellasts.

DESBLOQUEAR PANZER DRAGOON ORIGINAL

Supera el juego en cualquier nivel de dificultad, o juega un total de 5 horas.

TRUCOS (JUEGO ORIGINAL)

Nota: La siguiente sección de trucos sólo funcionan para el Panzer Dragoon original una vez que se desbloquea en la Caja de Pandora. Introdúcelos en el menú principal del juego original.

Invulnerabilidad: L x2, R x2, ↑, ↓, ←, →

Modo mago: L, R, L, R, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →

Nota: esto hace el juego mucho más rápido.

Modo rodante: Recorre la cruceta de dirección en el sentido de las agujas del reloj varias veces.

Nota: Un mensaje te confirmará la entrada correcta.

Durante el juego presiona dos veces , , o para ejecutar algunos giros espectaculares.

Selección de episodio:
↑ x2, ↓ x2, ←, →, ←, →, X, Y, ○

Episodio 0:
↑ x3, ↓ x3, ←, →, ←, →, ←, →, L, R

Nota: Esta es una clase de modo supervivencia donde tu energía se reduce continuamente y debe rellenarse matando enemigos.

Secuencia final:
↑ x2, ↓, ↑, → x2, ←, →, ↓ x2, ↑, ↓, ← x2, →, ←

Secuencia de bonificación difícil:
↑ x2, ↓, ↑, ← x2, →, ←, ↓ x2, ↑, ↓, → x2, ←, →

Cambio de arma: ↑, X, →, Y, ↓, O, ←, Y, ↑, X. Then, Luego mantén uno de los siguientes botones mientras se carga el juego hasta que empiece…

● fuego lateral

Y fuego rápido

○ disparo ancho

Nota: Esto también hace que el hombre de Sega azul de la secuencia de título se convierta en rojo.

Sólo Dragón:
↑, X, →, Y, ↓, O, ←, Y, ↑, X
LUEGO ← x2, → x2, ↑, ↓, ↑, ↓, L, R

Nota: Jugarás como dragón sin montura durante el juego.

PHANTASY STAR ONLINE EPISODIOS I Y II

VESTIDOR

Si tienes al menos 10.000 mesetas en un personaje (no en el banco) cuando reinicies una partida, una nueva opción llamada "Dressing Room" aparecerá. Selecciónala (te costará 10.000 mesetas) y podrás cambiar el vestido y estilo de peinado de tu personaje.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

NIVEL 3D DE PRINCE OF PERSIA

Empieza un nuevo juego y quédate en el balcón. Mantén CAI y pulsa A, X, Y, B, Y, A, X, B rápidamente o el truco no funcionará. Si has sido lo bastante rápido, irás al primer nivel del Prince of Persia original en 3D.

PRINCE OF PERSIA 2

Tras recibir la espada que tiene la posibilidad de romper todas las paredes que aparecen en el juego, sigue hasta que el Príncipe mencione que el palacio está construido sobre las ruinas de otro más antiguo. Ve a la siguiente habitación y verás un interruptor giratorio. Tras él se encuentra una pared rompible aunque no lo parece. Golpéala tres veces con tu espada y entra en la habitación que hay más allá para desbloquear *Prince of Persia 2*.

PRINCE OF PERSIA ORIGINAL

Completa el juego para desbloquear esto en la pantalla del menú principal. Introduce las siguientes contraseñas en el juego para pasarte el nivel de tu elección.

Nivel 2:	KIEJSC
Nivel 3:	VNNNPC
Nivel 4:	IYVPTC
Nivel 5:	RWSWWC
Nivel 6:	GONWUC
Nivel 7:	DEFNUC
Nivel 8:	SVZMSC
Nivel 9:	DBJRPC
Nivel 10:	MZFYSC
Nivel 11:	BRAYQC
Nivel 12:	UUGTPC
Batalla con Jafar:	LRARUC

PRISONER OF WAR

CÓDIGOS

Introduce las siguientes contraseñas para desbloquear nuevos trucos y opciones:

GER1ENG5	Selección de capítulo
DINO	Piedras y dinero infinitos
FATTY	No puedes ser disparado
BOSTON	Vista en primera persona
FOXY	Vista por encima de la cabeza
MUFFIN	Cambiar tamaño de guardias
QUINCY	Cambiar percepción de guardias
DT	Fecha
DIFAULTM	Sin niveles desbloqueados
ALLTIMES	Todos los eventos diarios
CORETIMES	Todos los eventos principales
FARLEYMYDOG	Sólo eventos principales actuales

PROJECT GOTHAM RACING 2

COCHES SECRETOS

Para desbloquearlos completa la Serie Mundial Kudos con todas tus medallas de cierto tipo (o mejor).

Medalla mínima:	Coche desbloqueado:
Acero	Delfino Feroce
Bronce	Ferrari 250 GTO
Plata	Porsche 911 GT1
Oro	Mercedes GTR-CLK
Platino	TVR Cerbera Speed 12

Nota: También desbloquearás todos los coches por debajo del nivel adquirido, es decir, si obtienes medalla de plata desbloquearás el Porsche, el Ferrari y el Delfino.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

PROJECT ZERO

BONOS NORMALES

Completa el juego en dificultad normal y guarda la partida. Ahora carga Clear Data para desbloquear los siguientes ítems:

- Modo batalla, dificultad pesadilla, lista de fantasmas, prueba de sonido y opciones de función especial
- Vestidos especiales 1 y 2
- Función zoom en cámara

BONOS PESADILLA

Completa el juego en dificultad pesadilla para ver un final alternativo. Guarda el juego y carga Clear Data para desbloquear los siguientes ítems:

- Opción dificultad fatal
- Vestidos especiales 3 y 4

BONOS FATAL

Completa el juego en dificultad fatal. Guarda el juego y carga Clear Data para desbloquear los siguientes ítems:

- Selección de capítulo
- Vestido especial 5
- Función de cámara "Ninguna"

OTRAS FUNCIONES DE LA CÁMARA

Sentido especial: Completa el modo batalla con cualquier rango.
Especial: Complete el modo batalla con rango S.
Zero especial: Completa la lista de fantasmas y acaba el juego.

PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY

DESBLOQUEABLES

Debes completar el juego en diferentes modos de dificultad para desbloquear películas de concepto, modos extra y pieles de personaje. Las misiones de bonificación se consiguen encontrando los gnomos diseminados a lo largo del juego. Si recoges todos los gnomos, desbloquearás un nivel extra llamado "Gnomotron".

TRUCOS

Ilumina la opción de contenidos extra en el menú principal y pulsa R. Introduce los siguientes códigos para activar los trucos; verás un mensaje cada vez que lo hagas correctamente.

Trucos:	
Todos los poderes:	537893
Súper PSI:	456456
Resistencia a las balas:	584975
Munición infinita:	978945
Sin cabeza:	987978
Modos Extra:	
Modo Arcade:	05051979
Modo Cooperativo:	07041979
Modo Oscuro:	465486
Misiones Extra:	
Floor Of Death:	05120926
Panic Room:	76635766
Up & Over:	020615
Stoplights:	945678
Gasoline:	9442662
Bottomless Pit:	154897
TK Alley:	090702
Gearshift:	154684
Tip The Idol:	428584
Psi Pool:	565485
Aura Pool:	659785
Bouncy, Bouncy:	568789
Gnomotron:	456878
Survival:	7734206
Pieles:	
Nick Scryer (Entrenamiento):	564689
Nick Scryer (Urbano):	484646
Nick Scryer (Wasteland):	975466
Nick Scryer (Camuflaje):	456498
Sara Blake (Por defecto):	135488
Sara Blake (PSI):	468799
Sara Blake (Suicidio):	231644
Tonya Blake:	678999
Marlena Kessler (Por defecto):	489788
Marlena Kessler (Pieles):	136876
Marlena Kessler (Bikini):	135454
Marlena Kessler (Saranae):	65496873
El General (Por defecto):	459797
El General (Payaso):	431644
Edgar Barret (Por defecto):	497878
Edgar Barret (Estilo años 70):	196001
Edgar Barret (Entrenamiento 2):	196002
Edgar Barret (Entrenamiento 3):	196003
Edgar Barret (Entrenamiento 4):	196004
Edgar Barret (Entrenamiento 5):	196005
Edgar Barret (Entrenamiento 6):	196006
Jov Leonov:	468987
MP1:	321646
MP2:	698799
MP3:	654659
Jack:	698798
Soldado UN:	365498
Soldado Crispy:	454566
Bata laboratorio:	998789
Trabajador de muelle:	364654
Dr Kimiko Jones:	978798
Scorpion:	546546
Wei Lu (Por defecto):	231324
Wei Lu (Dragón):	978789
Wei Lu (Tranquilidad):	654654

R

RALLISPORT CHALLENGE

TRUCOS DE NOMBRE

Introduce cualquiera de los siguientes códigos como nombre de conductor para desbloquear coches y pistas extra.

WheelToWheel	Bonificaciones Experto
TheGoodStuff	Bonificaciones Clásico
Geronimo	Bonos Unlimited y Colina Abajo
TheLongHaul	Bonos Unlimited y Resistencia
NoHoldingBack	Todos los bonos Unlimited

KIT CITROEN XSARA

Gana el Rally del Mediterráneo.

NISSAN MICRA

Gana el Pro Rally Cup.

COCHES OCULTOS

Introduce estos códigos mientras ves lo créditos, en la pantalla de opciones.

Citroen Xsara Kit Car:	←, ←, A, →, →
Nissan Micra:	←, ↑, ←, A, ←
Ford RS200:	→, ←, A, ↓, ↓
Renault 5 Turbo:	↓, →, A, A, →
Saab Viggen:	↑, ↓, ↓, →, A

RED DEAD REVOLVER

DESBLOQUEABLES

Desbloquea los trucos y efectos de un jugador, además de las armas extra multijugador, niveles y personajes completando cada nivel para un jugador con una clasificación de Bien o Excelente, o bien su reto de caza recompensas (desbloqueado al finalizar el juego).

Trucos:	
Muerde la bala	Capítulo 20 (Recompensa)
Pistola de oro	Capítulo 25 (Recompensa)
Deadeye infinito	Capítulo 24 (Recompensa)
Invulnerabilidad	Capítulo 27 (Recompensa)
Sin distorsión	Capítulo 21 (Recompensa)
Sin HUD	Capítulo 18 (Recompensa)
Estrellas tristes	Capítulo 17 (Recompensa)
Efectos:	
Deadeye Incrementado (1)	Capítulo 6 Bien
Deadeye incrementado (2)	Capítulo 14 Excelente
Deadeye incrementado (3)	Capítulo 24 Bien
Incrementado Máximo salud (1)	Capítulo 7 Bien
Incrementado Máximo salud (2)	Capítulo 13 Excelente
Incrementado Máximo salud (3)	Capítulo 20 Bien
Personajes:	
Bad Bessie	Capítulo 8 Excelente
"Bloody" Tom	Capítulo 2 Bien
"Big Oaf" Whitney	Capítulo 2 Excelente
Buffalo	Capítulo 19 Bien
Colonel Daren	Capítulo 20 Excelente
Cooper	Capítulo 8 Bien
"Curly" Shaw	Capítulo 2 (Recompensa)
Dan	Capítulo 12 Bien
"Dig" Fowler	Capítulo 9 (Recompensa)
Falling Star	Capítulo 1 (Recompensa)
Fidgit	Capítulo 6 (Recompensa)
Gabriel Navarro	Capítulo 19 Excelente
General Diego	Capítulo 22 Excelente
Governor Griffon	Capítulo 27 Excelente
Grizzly	Capítulo 15 (Recompensa)
Holstein Hal	Capítulo 11 Excelente
Jason Cornet	Capítulo 25 Excelente
Mr Black	Capítulo 10 Excelente
Mr Kelley	Capítulo 24 Excelente
Natalie	Capítulo 12 (Recompensa)
"Pig" Josh	Capítulo 6 Excelente
Professor Perry	Capítulo 7 (Recompensa)
Rico Pedrosa	Capítulo 5 Excelente
Shadow Wolf	Capítulo 15 Bien
Sheriff Bartlett	Capítulo 5 (Recompensa)
Sam	Capítulo 12 Excelente
"Sissy" Fess	Capítulo 8 (Recompensa)
"Smiley" Fawler	Capítulo 17 Excelente
Smitty	Capítulo 11 (Recompensa)
Standing Snake	Capítulo 15 Excelente
"Twiggy" Phelps	Capítulo 3 (Recompensa)
"Ugly" Chris	Capítulo 3 Bien
Niveles:	
The Bridge	Capítulo 13 Bien
Broken Creek	Capítulo 1 Excelente
Fallen Peak	Capítulo 13 (Recompensa)
Ghost Town	Capítulo 10 Bien
Mansion Grounds	Capítulo 25 Bien
The Mine	Capítulo 17 Bien
The Ranch (1)	Capítulo 11 Bien
The Ranch (2)	Capítulo 22 Bien
Sunset Canyon	Capítulo 14 (Recompensa)
Widow's Patch	Capítulo 3 Excelentet
Potenciadores de arma:	
Cargador	Capítulo 7 Excelente
Vieja pistola	Capítulo 1 Bien
Rifle	Capítulo 5 Bien
Pistola Escorpión	Capítulo 27 Bien
Revólveres gemelos	Capítulo 14 Bien

SALIDA AVANZADA

Crea un nuevo perfil y usa un solo espacio como nombre. Cuando guardes el perfil tu nombre se cambiará a "RSTAR" y algunos de los extras estarán ya desbloqueados.

RETURN TO WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR

WOLFENSTEIN 3D

Para desbloquear el Wolfenstein 3D original completa el juego. Podrás seleccionarlo desde el menú Campaña.

ROADKILL

TRUCOS DE MAPA

Introduce estos códigos en la pantalla del mapa, tras haber pausado el juego.

100.000 dólares:	Y, B, Y, B, X, A, X, A, ↓, ↑
Restaurar salud:	X, B, X, B, X, B, X, B
Munición infinita:	Y, X x2, B, Y, X x2, B

Nivel RIOT incrementado:	Y, B, A, X, Y, B, A, X, ↑
Nivel RIOT decrementado:	Y, B, A, X, Y, B, A, X, ↓
Tornado:	Y, B, A, X, X, A, B, Y

ROCKY

TRUCOS

Mantén R en el menú principal e introduce estos códigos.

Todos los boxeadores normales:	→, ↓, ↑, ←, ↑, L
Todos los boxeadores normales y estatua de Rocky:	→ x3, ←, →, L
Todos los boxeadores:	↑, ↓ x2, ← x2, L
Daño doble puñetazo:	→, ↓, ←, ↑, ←, L
Boxeo a doble velocidad:	↓, ←, ↓, ↑, →, L
Estadísticas máximas en exhibición y torneo:	←, ↑ x2, ↓, →, L
Estadísticas máximas en modo película:	→, ↓ x2, ↑, ←, L
Victoria inmediata:	→ x2, ← x2, ↑, L

Nota: Pulsa ● + ○ durante la pelea, en modo película.

S

SECOND SIGHT

MINI JUEGOS OCULTOS

Escondidos en algunos niveles encontrarás disquetes. Cuando los introduzcas en un ordenador, cada disquete te dará acceso a un mini juego.
X-Space '92: Lo encontrarás en el estante superior dentro del almacén del Nivel 6: Madness.
Earth Impact: Está en la sala de descanso del Nivel 8: Reliance..

SEGA GT 2002

RECOMPENSA CARRERAS OFICIALES TEMPORADA 1

Etapa	Premio	Tipo
1-1 Speed Ring 2002	Elan Sr.1	Coche para comprar
1-2 Tide Street Battle	COSMO Sport	Coche premio
1-3 Rampart Cup	Z432R	Coche para comprar
2-1 Spirit Hawk Cup	Berlina Corsa 1000TCR	Coche premio
2-2 Imperial Garden 2002	Skyline 2000GT-R	Coche para comprar
	Racing Suspension	Actualización
2-3 Desert Heat Cup	Abarth 131 Rally	Coche premio
3-1 The Emerald Challenge	Skyline GT-R Racing	Coche premio
3-2 Windmill Cup	300SL	Coche premio
	Racing Brakes	Upgrade
3-3 Burning Wheel Cup	Zero	Coche premio
3-4 Summer Solstice Cup	Savanna RX-3 Racing	Coche premio
	CORVETTE Stingray	Coche para comprar
4-1 Dancing Horizon Cup	Tipo 33	Coche premio
4-2 Eagle Flight	Mustang GT390	Coche premio
4-3 Ironside International	GT Concept	Coche para comprar
	Racing Tyres	Actualización
5-1 Rolling Flame Cup	Quattro	Coche para comprar
	Racing Intercooler	Actualización
5-2 Autumn King Cup	240Z Racing	Coche premio
5-3 Raging Typhoon	Impreza 22B STi	Coche premio
5-4 Ardent Wind Cup	Super Seven R500R	Coche premio
5-5 The Huntsman International	Ford GT	Coche premio
6-1 World Tournament	Viper GTS/R	Coche premio

TEMPORADA 2

Etapa	Premio	Tipo
1-2 Autumn King Battle	Neumáticos Súper Racing	Actualización
2-1 Eagle Flight	Reducción de peso Step 4	Actualización
2-3 The Huntsman International	Super Racing Intercooler	Actualización
3-1 Raging Typhoon	Suspensión original mejorada	Actualización
3-3 Rampart Cup	Frenos Súper Racing	Actualización

RECOMPENSAS DE EVENTOS EN CARRERA

Nota: El premio especial se obtiene ganando tres posiciones en la vuelta final (por ejemplo, del 4° puesto al 1°).

TEMPORADA 1

Etapa	1er. Premio	Premio especial
Drag Race	Dodge Charger	Chevy Chevelle
Batalla 70's	Jaguar Mk2	Toyota Celica Racing
Batalla 80's	Nissan Mid 4	Toyota Supra 2800GT
Batalla 90's	–	Mazda RX-7 Type RZ
Hot Hatch	Renault Clio Sport V6	Peugeot 205 T16
Super Car	Toyota 2000GT	Lotus Esprit '77

TEMPORADA 2

Etapa	1er. Premio	Premio especial
Batalla 90's	Ford GT90	–
Hot Hatch	Step 4 Muffler/Air Cleaner	–
Group B Monsters	Step 3 Turbine	Toyota MR2 Group S
Super Car	Caspita	–
Touring Race	Step 3 NA Tune	–
Winding Road Race	Estrellasion 4WD Rally	–

ACTUALIZACIONES Y PIEZAS GRATUITAS

Cuando compres una pieza o actualización, si tu dinero en total es exactamente igual al dinero que cuesta lo tendrás gratis. Por ejemplo, si tienes exactamente 10.000 dólares y compras un ROM modificada que cuesta 10.000 dólares, la obtendrás sin tener que pagar por ella.

SEGA SOCCER SLAM

TRUCOS

Introduce los siguientes códigos en la pantalla del título (vuelve a introducirlo para desactivarlo).

Pelota de playa:	R, →, x2, ↓, Y, X
Pelota caja:	R, ←, ↓, →, Y, X
Pelota caja negra:	R, ← x2, ↓, X x2
Pelota tierra:	R, → x2, ←, X x2
Pelota ojo:	R, →, ↓, ↑, X x2
Pelota bloque de construcción:	R, ←, → x2, Y x2
Pelota de niños:	R, →, ↑, ↓, X, Y
Pelota vieja escuela:	R, →, ← x2, Y, X
Pelota lata oxidada:	R, ←, ↑ x2, Y x2
Bola de billar:	R, →, ↑ x2, Y x2
Modo cabezón:	R, L, ↑ x2, Y x2
Modo grandes golpes:	L, R, ↑ x2, X, Y
Modo película clásica:	X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, →, ←, →
Modo Spotlight infinito:	L, R, ↓, →, Y, X
Turbo infinito:	L, R, →, ↑, X x2
Modo máxima potencia:	L, R, ←, →, Y x2
Modo película moderna:	Y, X, Y, X, Y, X, →, ←, →, ←, →, ←
Cabeza de Remy Savillé:	R, ←, →, ←, X, Y
Cabeza de Rob Willock:	R, ←, ↑, ←, Y, X
Modelos de equipo alternativos:	X, y, ↓ x4
Todos los ítems de personajes:	←, X, ←, X, ←
Todos los estadios:	R x2 → x2, ↑ x5, x x2

SERIOUS SAM

CHEAT MODE

Ve al menú principal, mantén pulsada la palanca analógica izquierda, y pulsa ○, ●, Y. Una opción de trucos aparecerá en el menú.

MODO MENTAL

Completa el juego en dificultad Serious.

SIMS

TRUCOS

Pulsa L+R simultáneamente en el menú principal para que aparezca el menú de trucos. Ahora entra los siguientes códigos…

MIDAS
Desbloquea todos los objetos, pieles y juegos para dos jugadores (excepto Party Motel)
FREEALL
Te permite comprar todos los objetos disponibles sin cargo
PARTY M
Desbloquea el modo de dos jugadores Party Motel (debes comenzar un juego nuevo para abrir el menú de bonos en el menú principal)
SIMS
Desbloquea el modo The Sims
FISH EYE
Mientras juegas, pulsa ● repetidamente hasta conseguir el modo en primera persona

SIMS TOMAN LA CALLE

TRUCOS

Pulsa L, ●, →, X, ← en el juego, sin hacer pausa, para que aparezca un gnomo. Conseguirás $10,000 cada vez que uses el gnomo, y puedes entrar los siguientes códigos…

Todos los objetos desbloqueados:	●, ↑, Y, ↓, R

DESBLOQUEAR LAS INTERACCIONES SOCIALES:

Todas las habilidades sociales:	L, R, A, ↓, ●

SOLDIER OF FORTUNE II

CÓDIGOS

Mientras juegues, pulsa la palanca analógica izquierda mientras entras los siguientes códigos. Un mensaje confirmará que lo has hecho bien.

Todas las armas:	X, Y, A, B
Munición infinita:	●, A, Y, ○
Selección de nivel:	●, B, A, ○
Modo Dios:	B, A, Y, X

Nota: Pulsa ↑ en la cruceta para seleccionar cualquier arma desde el menú.

SONIC HEROES

NIVELES EXTRA PARA 2 JUGADORES

Para desbloquear niveles adicionales en el modo de dos jugadores, colecciona emblemas en el modo de un jugador (te los dan por completar niveles satisfactoriamente con un grado A). Los siguientes niveles pueden desbloquearse:

20 emblemas	Nivel 2
40 emblemas	Nivel 3
60 emblemas	Nivel 4
80 emblemas	Nivel 5
100 emblemas	Nivel 6
120 emblemas	Nivel 7

PELÍCULAS Y CANCIONES

Completa todos los niveles con cada equipo para desbloquear una película de ellos en el Teatro CG. Haciendo esto también desbloquearás la habitación de Audio.

NIVEL SECRETO

Completa el juego con los cuatro equipos para ver los Créditos y desbloquear un nivel secreto, El Jefe Final

PIELES METALIZADAS

Selecciona un nivel de dos jugadores y mantén pulsado A+Y hasta que comience el nivel. Tu equipo tendrá ahora una piel metalizada

SPIDER-MAN: THE MOVIE

TRUCOS

Juega como Capitán Stacey	CAPTAINSTACEY
Juega como Duende Verde	FREAKOUT

Juega como Mary Jane	GIRLNEXTDOOR
Juega como Shocker	HERMANSCHULTZ
Juega como un ladrón	KNUCKLES
Juega como un policía	REALHERO
Juega como un científico	SERUM
Juega como el asesino de Tío Ben	STICKYRICE
Juega como seguidor de Shocker	THUGSRUS
Personaje alto	SPIDERBYTE
Spidey con pies y cabeza grandes	GOESTOYOURHEAD
Todos los enemigos con pies y cabeza grandes	JOELSPEANUTS
Todas las galerías abiertas y selección de nivel	ARACHNID
Abiertos todos los atajos de nivel	IMIARMAS
Desbloquear los entrenamientos secretos	HEADEXPLODY
Desbloquear todos los controles de combate	KOALA
Redes infinitas	ORGANICWEBBING
Combate en cámara lenta	DODGETHIS
Vista en primera persona	BEHINDTHEMASK
Lanzador de Duende Verde no se calienta	CHILLOUT
Saltar el nivel	ROMITAS

Nota: Haz pausa y selecciona "Siguiente nivel".

SPLASHDOWN

EXTRAS DESBLOQUEABLES

Para abrir nuevas pistas, solo juega a través del modo Carrera. Ganando los retos uno-a-uno desbloquearás los pilotos extra. También encontrarás nuevos vestidos ocultos en algunas pistas.

CÓDIGOS

Ve a la pantalla de opciones, mantén pulsado R y pulsa ↑ x2, ↓ x2, ←, →, ←, →, X, B, X, B para acceder a la pantalla de códigos, donde podrás escribir los siguientes trucos…

F-18 Time Trial:	F18
Ghost Time Trial:	SEADOO
UFO Time Trial:	IBelieve
Todos los personajes	AllChar
Todos los vestidos	LaPinata
Todas las pistas	Passport
Pistas difíciles (dificultad fácil)	Hobble
Permanecer a flote	TopBird
Todas las secuencias de final	Festival
Aumentar dificultad	AllOutAI
Medidor de rendimiento al máximo	PMeterGo

SPLINTER CELL

SELECCIÓN DE NIVEL

En la pantalla de escribir el nombre, entra **!lamaudite!** para tener todos los niveles.

SPY HUNTER 2

CÓDIGOS DE PAUSA

Pausa el juego y escribe estos códigos para hacer que las cosas sean un poco más fáciles:
Invulnerabilidad: L x3, ●, ○, L, R x2, L, ●
Munición infinita: R, L, ● x2, ○, R, L, ●, ○

TODAS LAS ARMAS Y MISIONES

Pulsa L, ●, ○, R x2, ○, ●, L en la pantalla de menú principal

SSX 3

PERSONAJES TRUCADOS

Ve a las opciones y luego a Entrar Truco para escribir estos códigos. Para seleccionar un personaje trucado, escoge cualquier personaje normal, luego ve a Detalles y pulsa en Personaje Trucado.

Brodi:	zenmaster
Bunny San:	wheresyourtail
Canhuck:	greatwhitenorth
Churchill:	tankengine
Cudmore:	milkemdaisy
Eddie:	worm
Gutless:	boneyardreject
Hiro:	slicksuit
Jurgen:	brokenleg
Luther:	bronco
Marty:	back2future
NW Legend:	callhimgeorge
Snowballs:	betyouneverseen
Stretch:	windmilldunk
Svelte Luther:	notsosvelte
Desconocido:	finallymadeitin

CÓDIGOS DE RECOMPENSA

Ve a las opciones y luego a Entrar Truco para escribir estos códigos. Para seleccionar un personaje trucado, escoge cualquier personaje normal, luego ve a Detalles y pulsa en Recompensas para ver lo que has desbloqueado.

Arte	naturalconcept
Posters	postnobills
Juguetes	nogluerequired
Cartas	gotitgotitneedit
Vídeos	myeyesaredim

OTROS CÓDIGOS

Ve a las opciones y luego a Entrar Truco para escribir estos códigos:

Todas las tablas	graphicdelight
Todos lo accesorios	shoppingspree

SSX TRICKY

CÓDIGO MAESTRO

En la pantalla de comenzar juego, mantén pulsado L+R y pulsa A, Y, →, B, X, ↓, B, X, ←, B, A, ↑. Oirás un sonido que confirmará que lo has hecho bien
Nota: Este código tienes que introducirlo antes de usar el resto.

CÓDIGOS

Primero entra el código maestro anterior. Ahora mantén L+R en la pantalla de comenzar juego mientras entras estos códigos. Un sonido indicará que lo has hecho bien.
Estadísticas a tope: Y x2, →, Y x2, ↓, A x2, ←, A x2, ↑
Todos los personajes tendrán sus atributos al máximo
Personaje DJ: A x2, →, A x2, ↓ A x2, ←, A x2, ↑
Escoge cualquier personaje y comienza el juego normalmente, ahora jugarás como el DJ
Vestidos extra para
Elise: A x2, →, B x2, ↓, Y x2, ←, X x2, ↑
Selecciona Elise como tu personaje y llevará un nuevo vestido
Tabla pesada: X x2, →, Y x2, ↓, B x2, ←, A x2, ↑
Ahora tu snowboard se quedará pegada a la nieve. Este truco sirve para evitar que saltes inadvertidamente, lo que te reduce la velocidad en las carreras.

STAR WARS BATTLEFRONT

DESBLOQUEAR CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

A medida que juegues a través de la Guerra Civil Galáctica o las Guerras Clon en el modo Campaña Histórica irás desbloqueando los siguientes ítems en el menú de Características Especiales…

Guerras Clon

Capturas de Naboo	Gana Rebellion on Theed
Arte StarWars Battlefront	Gana Aggressive Negotiations
Capturas Geonosis	Gana The Battle of Geonosis
Storyboards de Kamino	Gana The Assault on Kamino
Capturas de armas y unidades	Gana Mountaintop Defences

Guerra Civil Galáctica

Arte de Tatooine	Gana Siege of Mos Eisley
Arte de Yavin	Gana The Fall of Yavin 4
Arte de Hoth	Gana The Battle of Hoth
Arte de Bespin	Gana The liberation of Cloud City
Capturas de Endor	Gana Battle in the Clouds

STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

LUCHAS FÁCILES

Si una lucha es muy dura y ves que no hay nada que puedas hacer, simplemente disminuye la dificultad hasta Fácil.

TRUCO: DERROTA MALAK

Necesitarás dos controladores para utilizar este truco. Conecta uno de ellos en el puerto 1 y el otro en el puerto 4 de tu Xbox. Cuando estés fuera de la habitación de Darth Malak, mantén pulsado L + R + Y en ambos controladores y abre la puerta. Mantén los botones pulsados hasta que hables con Malak y no tendrás que luchar con él para ver la secuencia final.

MUEVE LA CÁMARA

Ve a la sección de mensajes del menú de pausa y pulsa X, ←, A, X como código. Aparecerá un mensaje en pantalla si lo has hecho bien. Ahora regresa al juego y pulsa CAD. Puedes mover la cámara a donde quieras, incluso a través de las paredes.

STAR WARS: LAS GUERRAS CLON

CÓDIGOS

Selecciona las Opciones en el menú principal, luego ve al apartado de bonos y códigos para escribir estos trucos. Un mensaje confirmará que lo has hecho bien.

Invulnerabilidad:	LORDOFSITH
Munición infinita:	NOHONOR
Desbloquea 3 objetivos extra:	ALITTLEHELP
Todos los mapas multijugador:	LETSDANCE
Todas las escenas de corte:	GOTPOPCORN
Todo el material bonos:	IGIVEUP
Fotos del equipo:	YOURMASTERS

STATE OF EMERGENCY

TRUCOS

Entra estos códigos mientras juegas:

Saltar la misión actual:	← x4,Y
Munición infinita:	○,L,●,R,Y
Pistola:	←,→,↓,○,Y
Porra eléctrica:	←,→,↓,○,B
Spray de pimienta:	←,→,↓,○,X
Pistola de humo:	←,→,↓,○,A
Escopeta:	←,→,↓,L,Y
Minigun:	←,→,↓,●,Y
Lanzallamas:	←,→,↓,●,B
Lanzagranadas:	←,→,↓,●,X
Lanzamisiles:	←,→,↓,●,A
AK47:	←,→,↓,R,Y
M16:	←,→,↓,R,B
Granada:	←,→,↓,R,X
Cóctel Molotov:	←,→,↓,R,A
Puños decapitadores:	○,L,●,R,X
Encoger:	●,R,○,L,A
Ser grande:	●,R,○,L,Y
Tamaño normal:	●,R,○,L,B
Aumentar el saqueo:	●,○,R,L,Y
Desbloquea Bull:	→ x4,A
Desbloquea Freak:	→ x4,B
Desbloquea Spanky:	→ x4,Y
Invencible:	○, L, ●, R, A
Tiempo ilimitado (Modo Kaos):	○, L, ●, R, B

STREET HOOPS

CÓDIGOS

Entra los siguientes códigos en la pantalla de trucos (en el menú de opciones). *Nota:* Los efectos no funcionan en Partido Rápido. El segundo jugador también puede usar los trucos.

Fiesta de bloqueo:	R, Y, ●, ○
Juego potente:	○, Y, ●, Y
Reloj rápido:	Y x3, X x3, L, ●
Canastas perfectas:	Y x3, X x3, R, ○
Ayuda en el tiro:	L x2, R x2, Y x2, X x2
Robos fáciles:	R, X x3, R, ●, Y, ○
Uniformes de ladrillo:	R, ●, R, L, Y, X, R, L
Uniformes de payaso:	X, L, X, Y
Uniformes de cowboy:	Y, ○ x2, R
Uniformes de Elvis:	Y, ●, ○, ● x2, ○, L, ●
Uniformes de KungFu:	Y x2, X, L
Uniformes de chulo:	R, X, Y, ●
Uniformes de Santa:	○, ●, ○, ●
Uniformes de Tuxedo:	● x2, Y, X

Bola de la cancha:	Y, X, Y, L, Y, X x2
Bola negra:	○ x2, Y, ●
Bola ABA:	Y, ○, X, ○
Bola normal:	R, X x2, L

THE SUFFERING

CÓDIGOS

En el juego, mantén L+ R + X ty entra cualquiera de los siguientes códigos. Un mensaje confirmará que lo has hecho bien. Nota: Tienes que soltar L+ R + X antes de poder introducir otro truco. Puede que te cueste un poco entrar el código pero no tienes un tiempo límite, así que tómate tu tiempo y asegúrate de hacerlo correctamente.

Todas las armas y objetos: ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, A, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, A, ↓ x3, A x2
Pistola Gonzo: ←, A x3, →, ←, →, ←, ↑, A x3, ↓, ↑, ↓, ↑, A
Rellenar medidor de energía: ↓ x3, A, ↑ x2, ↓, ↑, A
Rellenar botellas Xombium: → x2, ↑ x2, A, ←, →, A, →, ↑, →, A
Locura: → x3, A, ← x2, →, ←, A
Munición actual a tope: → x2, ↑, ↓, ←, →, ← x2, A
Munición secundaria a tope: ← x2, ↑, ↓, →, ←, → x2, A
Ropas ensangrentadas: ↑, ↓, ←, →
Ropas limpias: ↓, ↑, →, ←
Granadas: → x3, ← x3
Escopeta: ← x3, ↓ x3
Cóctel Molotov: ↓ x3, ↑ x3
Más karma negativo: ← x2, ↓, ↑
Suicidarse: ↓ x4
Foto familiar sucia: ←, ↓, ←, ↓, ←, ↓, A
Foto familiar nueva: ↑, →, ↑, →, ↑, →, A
Foto familiar arrugada: ↑ x2, →, ↑
Modo B/N: ↑, A, ←, A, ↓, A, →, A
Modo psicodélico: ← x2, A, → x2, A, ↑ x2, A, ↓ x2, A

DESBLOQUEABLES

Pantalla de título alternativa: Completa el juego una vez
Comentarios del director: Quédate quieto en la cruz en la prisión, cerca de los tres prisioneros
Archivos de monstruos: Usa tu transformación durante la mayor parte del juego y complétalo.
Preludio: Completa el juego
Archivos de Torque: Haz "malas" decisiones (matando personajes y cosas similares) y completa el juego
Archivos de la familia de Torque: Haz "buenas" decisiones (salvando personajes y cosas así) y completa el juego

SUPERMAN: THE MAN OF STEEL

TRUCOS

Entra estos códigos rápido en el menú de pausa. Si tardas mucho, no funcionarán. Oirás un sonido cuando actives uno correctamente:

Invencible:	●, ○, L, X, L, ○
Todos los niveles y bonos:	R, ●, Y, ●, L, ○
Dibujar enemigos como con Rayos-X:	L x2, R, L, Y, X, ○, ● x2, ○
Dibujar enemigos como Congelados:	R, L, ●, ○, L, Y x2, ●, R, ○

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

SELECCIÓN DE NIVEL

Pulsa ↑, L, ↓, R, ←, L, →, R, ↑ en el menú principal, carga tu Campaña y selecciona cualquier nivel.

T

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

TRUCOS

Entra estos códigos en la sección de Passwords del menú de opciones:

Donatello:

SRSMM	Vestido alternativo
DRLDS	Ataque doble
SMLLR	Efectos potenciadores se doblan
LLSMR	Defensa doble

Leonardo:

RMMLL	Vestido alternativo
LMLSD	Ataque doble
SLDDS	Efectos potenciadores se doblan
MLLSR	Defensa doble
MSSRD	Shurikens ilimitados

Michaelangelo:

DLDSM	Vestido alternativo
MSRMM	Ataque doble
SMRDL	Efectos potenciadores se doblan
MRLLD	Defensa doble
MRRSL	Shurikens de fuego ilimitados y mejoras de energía

Raphael:

LMSDD	Vestido alternativo
RDSRL	Ataque doble
LRLMS	Efectos potenciadores se doblan
LSMDR	Defensa doble

Maestro Splinter

LLMSR	Desbloquea el maestro Splinter

DESBLOQUEABLES

Desbloquea estos personajes para usarlos en el modo versus:

Casey Jones:	Completa la fase 1 con Raphael
Evil Turtlebot:	Completa la fase 3
Hun:	Completa la fase 6 con Michaelangelo
Oroku Saki:	Derrota Saki en modo historia
Shredder:	Derrota Shredder en modo historia
Splinter:	Completa la fase 3 del Dojo con Leonardo
Yoshi Hamato:	Completa el modo Challenge

VESTIDOS DE FIESTA

Cambia la fecha de tu Xbox a 31 de octubre para un vestido de Halloween, o 25 de diciembre para uno de Navidad.

TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

TRUCOS

Entra estos códigos mientras el juego esté en pausa
Rellenar el medidor Kuji:
Mantén R + L y pulsa ←x3, →, X.
Aumentar puntos: Mantén ○ + ● y pulsa →x3, ←.
Aumentar poder ofensivo: Mantén R + ○ y pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, suelta R + ○ y pulsa Xx3.
Restaurar energía: Pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, Xx3.
Mostrar puntuación: Pulsa →x3, ←.
Desbloquear habilidad: Mantén R + ● y pulsa ↑x2, ↓x2, suelta R + F y pulsa Xx2, L.

TRUCOS EN PANTALLA DE SELECCIÓN DE OBJETOS

Entra estos códigos en la pantalla de selección de objetos:
Aumentar objetos Ninja: Mantén R + L y pulsa ↑, ←, ↓, →, Xx3
Desbloquear todos los objetos Ninjas: Mantén R + L y pulsa ↑, ↓, ↑, ↓, Xx3, ←, →, ←, →, Xx3

TRUCOS SELECCIÓN DE NIVEL

Entra estos códigos en la pantalla de selección de misión:
Desbloquea todo el mapa: Pulsa CAD, CAI, L, R, ○, ●
Desbloquea todas las misiones: Pulsa ○ x2, L, R,→, X, CAI, CAD

DESBLOQUEABLES

Consigue un ranking Grand Master en cada misión para desbloquear cada ítem…

Misión 1:	Súper Shuriken
Misión 2:	Flechas explosivas
Misión 3:	Hechizo camaleón
Misión 4:	Bomba de luz
Misión 5:	Hueso de perro
Misión 6:	Hechizo de invisibilidad
Misión 7:	Hechizo de fuego
Misión 8:	Poción Viper
Misión 9:	Armadura Ninja
Misión 10:	Fuegos artificiales
Misión 11:	Señuelo
Misión 12:	Hechizo cegador

TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

TRUCOS

Selecciona Opciones, luego Cheats y escribe estas contraseñas. *Nota:* [] = espacio en blanco

Desbloquea todos los niveles:	X, Y, Y, X, B, A, A, B
Invulnerable:	Y, X, B, B, A, A, B, X
Munición infinita:	X, A, Y, Y, Y, A, X, B
Continuaciones infinitas:	B, B, B, X, B, A, Y, A
Todas las armas – Futuro:	A, A, A, X, B, X, B, B
Terminator con 50 Hp más:	A, Y, A, Y, [], [], [], []
Terminator con 50 Hp menos:	B, Y, A, A, [], [], [], []
T-X con 50 Hp más:	B, X, X, X, B, A, Y, A
T-X con 50 Hp menos:	B, B, X, X, X, B, A, Y
Desbloquea todas las películas:	B, B, B, A, X, Y, X, Y
Desbloquea todas las películas del juego:	B, B, B, X, B, Y, B, B
Desbloquear Centipede:	A, B, B, B, X, Y, B, A
Desbloquear Missile Command:	A, B, B, B, X, Y, A, B

TEST DRIVE: OFF ROAD – WIDE OPEN

CAMIONES PRO CLASS

Completa las primeras nueve pistas en Single Race.

CAMIONES UNLIMITED CLASS

Completa las primeras 27 pistas en Single Race.

CAMIÓN MONSTER

Completa todas las 36 pistas en dificultad Difícil en modo Single Race.

HUMVEE

Acaba en primera posición en las tres temporadas del modo Carrera en todas las divisiones.

SHELBY DODGE DURANGO

Acaba en primera posición de la temporada 4 en el modo Carrera en la división Speed.

DODGE T-REX

Acaba en primera posición de la temporada 4 en el modo Carrera en la división Power.

ROD HALL HUMMER

Acaba en primera posición en las divisiones Carrera.

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

PASSWORDS

Entra estos códigos en la sección Passwords del menú de opciones. Oirás una voz cuando lo hagas correctamente:

Justin Timberlake:	THETENNESSEEKID
Jack Nicklaus:	OROENBEAR
Arnold Palmer:	THEKING
Todos los golfistas y pistas:	THEGIANTOYSTER

TOCA RACE DRIVER 2

FUERA DE LUGAR

Es posible conducir coches en pistas donde normalmente no se podría cuando juegues por Xbox Live. Por ejemplo, puedes conducir Formula Fords en Surfer's Paradise, o en cualquier otra pista que hayas desbloqueado. Te explicamos cómo hacer esto…
Paso 1: Ve a Create Session en el menú de Xbox Live
Paso 2: Selecciona Series y escoge la serie donde quieres conducir
Paso 3: Escoge Start Session y selecciona el coche que desees usar
Paso 4: Ve a Settings y cambia a la serie de pistas donde quieras correr. Ahora cambia otra vez la serie donde elegiste tu coche, sin salir del menú Settings
Paso 5: Regresa a la pantalla del Lobby y escoge las pistas donde desees correr. Deberías poder jugar con coches de otras series, en pistas de de diferentes series

TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH

MODO ALEATORIO

Puedes desbloquear el modo aleatorio completando satisfactoriamente cualquiera de los niveles.

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

DESBLOQUEABLES

Completa el modo historia en Normal para desbloquear los siguientes objetos:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Skaters: The Hand, Paulie 'Wheels of Fury' Ryan, Alien Doctor, Boat Captain, Lost Soul 1.
Películas: World Destruction Tour.
Nivel: Pro Skater.

SKATERS OCULTOS

Encuentra los siguientes skaters en el modo historia para desbloquearlos en el modo Clásico:

Skater	Nivel
Ben Franklin	Boston
Bull Fighter	Barcelona
Graffiti Tagger	Berlin
Shrimp Vendor	Australia
Jester	New Orleans
Ryan Sheckler	Skatopia

DESBLOQUEABLES DEL MODO CLÁSICO

The triangle
Completa los primeros 13 niveles del modo clásico para desbloquear la arena final oculta.

Pro Bails 1 & 2
Finaliza el modo Clásico en normal para desbloquear las dos películas Pro Bails.

Neversoft
Finaliza todos los objetivos en el modo clásico para recibir una película de Neversoft.

Skaters secretos
CCompleta el modo clásico en normal para desbloquear estos skaters: THPS1 Tony Hawk, Steeve-O, Alien Leader, Inline Skater, Ramp Kid.
Acaba todos los objetivos del modo clásico para desbloquear más: Australian Cop, German Cop, Bratwurst Vendor, Corn Vendor, German Drunk 3, Horn Player, Lost Soul 2, Metal Detector Guy, Pirate Skatopia Punk Zombie 2.

TOTAL IMMERSION RACING

CÓDIGOS DEL MODO CARRERA

Introduce estos códigos como tu nombre en el modo Carrera…

Todos coches normales	Loaded
Coche F1	Downforce
Todas las pistas	Road Sweep
Coches ligeros	Feather
Sin HUD	No Dogs
Slow Motion	Poke
Coche Pilbeam	Swallow
Coches CPU más lentos	Walk It
Dificultad extrema	Road Trip

TOXIC GRIND

TRUCOS

Entra estos códigos en el menú principal, mientras mantienes pulsado L + R. Oirás un ruido si lo haces bien:

Todos los niveles desbloqueados:	↓, ↑, ←x2, ↑, →x3, CAI
Todas las bicis desbloqueadas:	↓, ↑, →x6, CAI
Todos los personajes desbloqueados:	←, ↑, ↓, →, ↑, ↓, ↑, →, CAI
Toda la música desbloqueada:	→x6, ↑, ↓, CAI
Todas las películas desbloqueadas:	→, ↑, ↓x2, ↑, →, ↓x2, CAI

TRANSWORLD SNOWBOARDING

DESBLOQUEA AFTER DARK

Completa el juego al 100% con cualquier personaje para desbloquear After Dark.

DESBLOQUEA OTROS VESTIDOS

Consigue al menos el 95% con cualquier personaje para desbloquear los nuevos trajes.

DESBLOQUEA LA PELÍCULA BAILS

Completa el juego al 100% con dos personajes y desbloquearás la película Bails.

TRUE CRIME: STREETS OF L.A.

CÓDIGOS DE PERSONAJES

Al crear una matrícula, escribe cualquiera de los siguientes códigos y luego pulsa L + R mientras pulsas A en Done (oirás un sonido especial). Nick Kang se transformará en uno de estos personajes importantes.

Carnicero asiático	PHAM
Hombre asiático	HARA
Ciclista	HAWG
Mono	JASS
Boxeador	BRUZ
Holgazán	B0OZ
Asiático guay	MRFU
Mujer punk	B0OB
George	FATT
Johnson	FUZZ
Hombre enmascarado	M1K3
Jefe de Nick	B1G1
Chulo	P1MP
Rosie	ROSA
Rosie con lencería	HURT_M3
Skinhead	MNKY
Miembro del SWAT	5WAT
Mujer tatuada	TATS
Hombre "True Crime"	TFAN
Zombie	J1MM

CÓDIGOS DE LA PANTALLA DE MAPA

Entra estos códigos en la pantalla de mapa:

Desbloquear todas las estadísticas & Armas/ Movimientos/Coches:	↑, →, ↓, ←, ↑, A
Todas las habilidades de conducir:	←, →, ←, →, A
Todas las habilidades de lucha:	↑, ↓, ↑, ↓, A
Todas las habilidades de disparo:	→, ←, →, ←, A
Muestra tus coordenadas:	A, ●, X, Y
Aumenta la velocidad del coche y el efecto Nitro:	↑ x3, A
Coches más grandes:	↓ x3, A

Notas: Debes estar en el coche antes de pausar el juego y entrar cualquiera de estos códigos.
Misión Especial de patrulla:
R, L, ↑, →, ←, ↓, CAI, CAD, A, X

Nota: Cuando vuelvas a la pantalla de selección de misión, mueve sobre la cara de Snoop para seleccionar esta misión.

FMV EXTRA ESPECIAL

Para desbloquearla acaba el juego con los tres finales.

SNOOP DOGG

Desbloquéalo recogiendo 30 huesos de perro esparcidos por LA.

AUMENTAR BONUS

Completa cada misión al 100% para conseguir bonos gratis. Lo que consigas vendrá determinado en función de si visitas el dojo, las carreras callejeras o el campo de tiro.

U

UFC: TAPOUT

DESBLOQUEA BRUCE BUFFER

Completa UFC con todos los personajes.

JUEGA CONTRA BRUCE BUFFER

Derrota 34 oponentes consecutivamente en el modo Arcade.

DESBLOQUEA 'BIG' JOHN MCCARTHY

Completa UFC con Bruce Buffer.

JUEGA CONTRA 'BIG' JOHN MCCARTHY

Derrota 38 oponentes consecutivamente en el modo Arcade.

DESBLOQUEA MARIO YAMASAKI

Completa UFC con "Big" John McCarthy.

DESBLOQUEA THE CAT

Derrota 4 oponentes consecutivamente en el modo Arcade.

DESBLOQUEA FEMME FATAL

Derrota 8 oponentes consecutivamente en el modo Arcade.

DESBLOQUEA ICE-T

Derrota 16 oponentes consecutivamente en el modo Arcade.

DESBLOQUEA MASK

Derrota 27 oponentes consecutivamente en el modo Arcade.

URBAN FREESTYLE SOCCER

CÓDIGOS

Selecciona Extras en el menú principal, luego Secrets para entrar las siguientes contraseñas:

Modos de juego	GM2OPEN8
Equipos	A11T3AM5
Habilidades	MAXSKILL
Oponentes débiles	WIMP_A1
Turbo infinito	SPEEDY01
Micro fútbol	Z26BEXW8
Objetos extra	E06J3CT5

URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

TRUCOS

Entra el Truco Gnomo primero mientras juegas (un sonido confirmará que lo has hecho bien), entonces entra cualquier otro. Una vez activado el truco, aparecerá en un menú que sale cuando pulsas sobre el Gnomo.
Nota: Los gnomos sólo aparecen en los distritos y no en los apartamentos.

Truco Gnomo:	←, Y, ↓, A, X
Objetos sociales:	↓, ●, →, X, ←
Habilidad de objetos & potenciadores:	L, ●, →, X, ←
Max Artistic Skill:	Y, ↓, ●, A, B
Max Physical Skill:	L, R, A, ↓, ●

V

VAN HELSING

MODO DIFÍCIL

Habiendo completado el juego en dificultad Normal, podrás jugarlo una segunda vez en Difícil. Por una vez Van Helsing comenzará con todas las armas y potenciadores que hayas adquirido en el juego.

PELÍCULAS EXTRA

Entra estos códigos en el juego, sin pausar, para desbloquear las películas en la Galería:
Película bonos 1:
↑, ↓, ↑, ↓, ← x2, → x2, L, CAI, CAD, R
Película bonos 2:
↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, R, ●, CAD
Película bonos 3:
L, ○, ●, R, ●, ○, L, ↑ x2, ↓ x2, BACK
Película bonos 4:
BACK, CAI, CAD, BACK, CAD, CAI, BACK, ← x2, ↑, →x2
Película bonos 5:
○, ●, L, R, BACK x2, L x2, ● x2, CAI, CAD
Película bonos 6:
●, R, ●, R, L, ○, L, ○, ←, →, BACK x2
Película bonos 7:
CAI, ←, CAD, →, ○, ↑, ●, ↓, L, ←, R, →

VIETCONG: PURPLE HAZE

DESBLOQUEA TODAS LAS MISIONES

Ilumina Options en la pantalla de menú principal, luego pulsa L + R + F + H para desbloquear cualquier misión.

V-RALLY 3

TRUCOS

Entra los siguientes códigos como nombre de piloto. El apellido primero (Ej. BIGJIM), luego el nombre (Ej. 01040977)

Coche por control remoto	01041977 BIGJIM
Coche plano	25121975 PILOU
Coche rebotón	07121974 FERGUS
Coche aplastado	21051975 PTITDAV
Coche elástico	GONZALES SPEEDY
Coche por control remoto y voz aguda	PALACH (sólo apellido)

W

WAKEBOARDING UNLEASHED

TRUCOS

Entra los siguientes códigos en la pantalla del menú principal. Tienes que hacerlo muy rápido, y un mensaje confirmará que lo has hecho bien.
Desbloquéalo todo:
↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →, ←, →
Selección de nivel:
X x4, B x4, Y x4, X, B, Y
Todos los personajes:
Rota la palanca analógica derecha 15 veces
Lanchas 2ª y 3ª:
↑ x2, ← x2, ← x2, ↓ x2, ↑, ←, →→, ↓, ↑, ←, →, ↓

WORLD RACING

DESBLOQUEA 102 COCHES

Crea un perfil con el nombre de **ALLUCANGET**.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

MEJORAS GRATIS

Ve a la pantalla de Upgrade/Edit Appearance de tu jugador creado. Compra algo (necesitas tener el dinero suficiente) pero no selecciones "Done". En lugar de eso, pulsa B para regresar al menú y guarda. Ahora tendrás la mejora seleccionada pero sin haberla comprado.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

FOTOS DE LOS CAMPEONES

1-5	Desbloqueado al principio
6	Desbloqueado por ganar LG Cup
7	Desbloqueado por ganar British Open
8	Desbloqueado por ganar el primer One on One
9	Desbloqueado por ganar UK Championship
10	Desbloqueado por ganar Royal Welsh
11	Desbloqueado por ganar The Masters
12	Desbloqueado por ganar European Open
13	Desbloqueado por ganar el segundo One on One
14	Desbloqueado por ganar The Champion's Cup
15	Desbloqueado por ganar The Irish Masters
16	Desbloqueado por ganar el tercer One on One
17	Desbloqueado por ganar el Player's Championship
18	Desbloqueado por ganar Nation's Challenge
19	Desbloqueado por ganar World Championship

FOTOS DE RECUERDO

Nota: Debes conseguirlo todo con el mismo personaje

1	Break de +30
2	Break de +50
3	Limpia los colores
4	Gana un frame por +50 puntos
5	Primera vez que ganas en The Crucible
6	Plantado con un tiro de plante
7	Plantar una bola (en snooker)
8	Plantar dos o más rojas con un único tiro
9	Break de +100
10	Limpiar la mesa totalmente
11	Break máximo de 147

VÍDEOS

Se desbloquea un video por cada partido clásico completado.

JUGADORES

Joe Davis: Se desbloquea al acabar la temporada como número uno
John Virgo: Se desbloquea al completar el reto Snooker Trickshot

ESCENAS

Gana un torneo para desbloquear esa escena y seleccionarla en modo un jugador.

WRATH UNLEASHED

ESQUEMAS DE COLOR OCULTOS

Entra estos códigos en su respectiva pantalla de selección de personaje, luego rota a través de los diferentes patrones de color usando ●.
Modo versus:
L x2, ↓ x2, ●, ○, ●, ○, R, L, ●, R x2, ○
Modo Equipo:
L x2, ↓ x2, ●, ○, ●, ○, R, L, ●, R x3, ○

MONTRUOS MÁS GRANDES

Pulsa ←, X, ↑, Y, →, B, ↓, B en la pantalla principal para aumentar el tamaño de los monstruos en los mapas.

WRECKLESS

DESBLOQUEA VEHÍCULOS EXTRA

Simplemente completa la misión indicada para desbloquear cada vehículo…

Dragon-SPL:	MISIÓN A-1
Tiger-SPL:	MISIÓN A-8
AUV:	MISIÓN A-9
Super-Car:	MISIÓN B-1
Yakuza-Car:	MISIÓN B-8
Tank-90:	MISIÓN B-9

Nota: Para disparar el tanque, pulsa Y. Puedes destruir los coches Yakuza de un solo tiro.

ENCUENTRA VEHÍCULOS EXTRA

Los siguientes vehículos pueden encontrarse en misiones específicas. Busca por el signo azul "?" en el mapa; cuando veas el vehículo tendrá un "?" encima suyo. Choca el vehículo una vez, luego completa la misión y ese coche se desbloqueará para que lo conduzcas a placer.

Gran 4x4:	MISIÓN A-4
Taxi:	MISIÓN A-7
Vaultsafe:	MISIÓN B-2
Gran camión:	MISIÓN B-3

DESBLOQUEA NUEVOS FILTROS DE REPETICIÓN

Completa las misiones A-9, A-10, B-9 y B-10 para desbloquear nuevos filtros de cámara (cuatro por misión) para las repeticiones y el juego.

DESBLOQUEA CÁMARAS EXTRA

Completa los 20 niveles en dificultad difícil con Heavy Traffic. Mientras juegas, pulsa ↑ en la cruceta para encontrar una nueva opción. Éste es un estilo cine donde la cámara cambiará automáticamente mientras sigue la acción.

WWE RAW 2

ARENAS EXTRA

Gana en las siguientes arenas en el modo Temporada para desbloquearlas y usarlas en combates de exhibición: Armageddon, Backlash, Judgment Day, No Mercy, No Way Out, Royal Rumble, Summerslam, Survivor Series, Unforgiven, Vengeance, Wrestlemania XIX.
Para desbloquear la arena King of the Ring, tendrás que ganar el campeonato entero en el modo Temporada.

CREA UNOS OBJETOS DE SUPERESTRELLA

Róbalos de los otros wrestlers en el modo Temporada para desbloquear sus objetos y usarlos en "Create-a-Superstar".

DESNUDO

Crea un luchador con sus ropas en negro (asegúrate que todas las piezas de ropa estén a 0, 0, 0). Ahora, configura la película Titantron a Original y comienza un combate en cualquier arena excepto en Raw or Smackdown. Tu luchador aparecerá totalmente desnudo en la introducción.

X

XBOX HARDWARE

VISUALIZAR MÚSICA

Crea una banda sonora en tu Xbox, luego comienza a reproducirla. Mientras se escucha, mantén pulsado Y y pulsa X para ver la música aparecer de forma gráfica

CRÉDITOS XBOX

Crea una banda sonora en tu Xbox y renómbrala como **<<Eggs_ox>>** antes de aceptar. (Encontrarás < y > en el apartado de símbolos, y el carácter ß en acentos). Ahora verás la lista de créditos de Xbox.

XGRA: EXTREME-G RACING ASSOCIATION

TRUCOS

Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos, que se encuentra en las opciones. Un sonido confirmará que lo has hecho bien.

Desbloquea todos los niveles	FREEPLAY
Desbloquea todas las pistas	WIBBLE
Desbloquea O2	UCANDO
Saludo adicional 1 al final de los créditos	MUNCHKIN
Saludo adicional 2 al final de los créditos	EDDROOLZ
Saludo adicional 3 al final de los créditos	EDDIEPOO

DESBLOQUEA TEMPLAR

Completa el modo Temporada con todos los objetivos completados y acabando siempre el primero.

X-MEN LEGENDS

VESTIDOS EXTRA 1

Ve al menú principal y pulsa ↑ x2, →, ←, ↓ x2, START para desbloquear los vestidos extra de tus personajes. Puedes seleccionarlos en el modo Historia si vas a un punto de extracción y eliges Cambiar Equipo. Pulsa X en la pantalla para cambiar los vestidos.

VESTIDOS EXTRA 2

Completa el juego para desbloquear más vestidos para Bestia, Coloso, Cíclope, Hombre de Hielo, Magma, Jean Grey, Rondador nocturno y Lobezno.

LIBROS

Recoge Libros mientras juegas para desbloquear imágenes de arte en la habitación de Coloso.

CÓMICS

Encuentra los cómics para aumentar tus estadísticas.

DISCOS

Recoge los Discos para desbloquear tareas extra en la Danger Room.

PERSONAJES EXTRA

Alcanza una cierta cantidad de puntos para desbloquear más personas.

Cíclope	Derrota a Mística en la misión 1
Hombre de Hielo	Comienza la misión 2
Jean Grey	Comienza la misión 2
Pícara	Comienza la misión 2
Tormenta	Comienza la misión 2
Bestia	Comienza la misión 3
Jubilee	Comienza la misión 3
Rondador Nocturno	Comienza la misión 3
Gambito	Comienza la misión 4
Magma	Comienza la misión 5
Coloso	Comienza la misión 6
Emma Frost	Comienza la misión 6
Profesor X	Entra en el Plano Astral por primera vez
Psylocke	Comienza la misión 13

X-MEN: NEXT DIMENSION

DESBLOQUEA A BISHOP

Acaba el modo arcade con Gambito.

DESBLOQUEA BLOB

Acaba el modo arcade con Bishop.

DESBLOQUEA A DARK PHOENIX

Acaba el modo arcade con Phoenix.

DESBLOQUEA A PSYLOCKE

Acaba el modo arcade con Betsy.

DESBLOQUEA NUEVOS VESTIDOS

Acaba Arcade con cualquier mutante para desbloquear el tercer vestido de cada personaje del juego.

X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO

TRUCOS

Entra cualquiera de estos códigos en la pantalla del menú principal.
Nota: Usar alguno de estos códigos puede impedir que recojas todas las chapas de identificación.

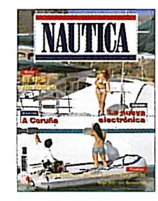
Desbloquea todo:	X, L, X, L, X x2, L, R, X, L, X, L, X x2, L, R
Selección de nivel y todos los retos:	X, L, X, L, X, L x2, R
Todos los vestidos	X, L, X, L, X x2, L, R
Todos los ficheros de Cerebro y películas:	X, L, X, L, X x2, R, L



MC EDICIONES S.A. www.mcediciones.es
Paseo San Gervasio, 16-20 - Tel. 93 254 12 50 - Fax 93 254 12 63 - 08022 Barcelona
Orense, 11 bajos - Tel. 91 417 04 83 - Fax 91 417 04 84 - 28020 Madrid

Náutica











Decoración







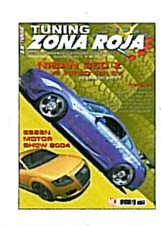


Motor y Tuning







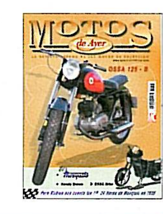












Videojuegos











Creatividad Digital









Música













Salud y deporte







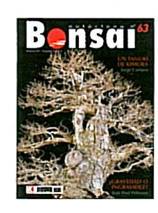


Animales y Plantas











Moda y belleza







Hobbies y entretenimientos

















T.I.C. (tecnología de la información y comunicación)







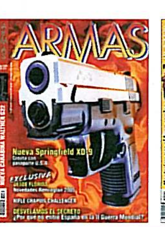


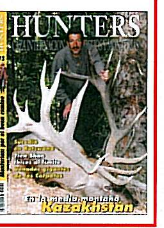


Ciencia



Ultimos lanzamientos





El fruto de la buena comunicación